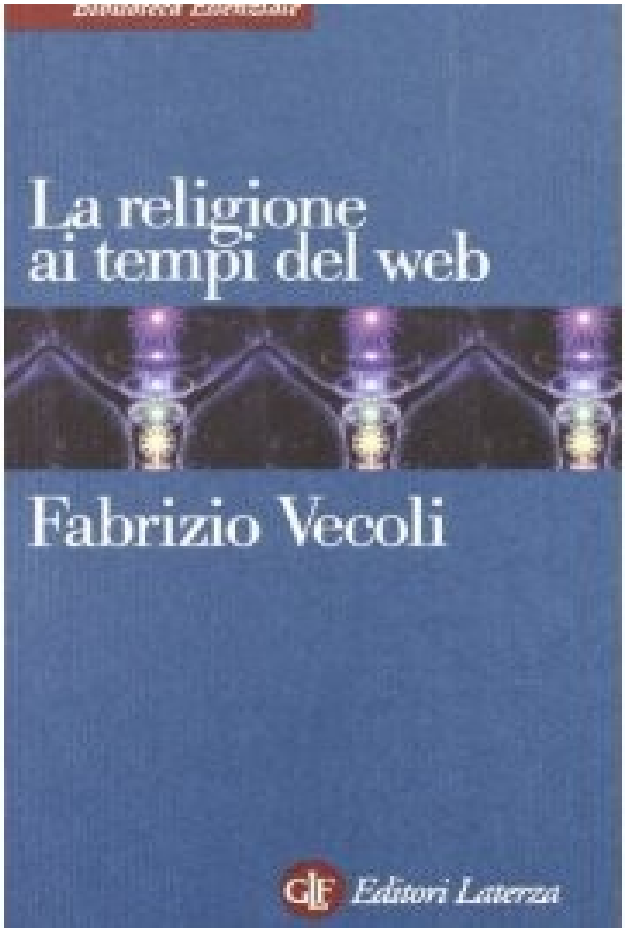
Fabrizio Vecoli

LA RELIGIONE AI TEMPI DEL WEB



© 2013, Gius. Laterza & Figli

VISIT…

Sommario

Premessa
1. L'universo rete
Dall'universo alla rete
La complessità tecnologica
Che cosa è Internet?
Lo studio della religione in Internet
Terminologia: digitale, virtuale e cyberspazio

2. Una religiosità collegata alla rete
Internet messia elettronico?
Internet come nuova dimensione metafisica
Utopia e singolarità tecnologica
Tecnologia e religione
Il caso dei cybersciamani

3. «Online religion» e «religion online»
La religione in rete e il presunto fallimento delle tesi sulla secolarizzazione
Strumento o ambiente?
Oltre la rigidità delle categorie
NMR e la rete
Religioni tradizionali e la rete
Missione cristiana nella realtà virtuale
L'autorità

4. Dalla fantascienza alla religione
Allusioni e riferimenti
Il «matrixism»
Irriverenza religiosa sul web
Il «jediism»
Strutture di plausibilità

5. La pratica religiosa e la questione della presenza in rete
La questione del «disembodiment»
Il rito digitale
La comunità digitale
Il Gohonzon virtuale
Una ridefinizione della religione?

Conclusioni

L’autore

Quasi immediatamente la realtà ha ceduto in più punti. Quel ch'è certo, è che anelava di cedere. Dieci anni fa, bastava una qualunque simmetria con apparenza di ordine - il materialismo dialettico, l'antisemitismo, il nazismo - per mandare in estasi la gente. Come, allora, non sottomettersi a Tlön, alla vasta e minuziosa evidenza di un pianeta ordinato? Inutile rispondere che anche la realtà è ordinata. Sarà magari ordinata, ma secondo leggi divine - traduco: inumane - che non finiamo mai di scoprire. Tlön sarà un labirinto, ma è un labirinto ordito dagli uomini, destinato a esser decifrato dagli uomini. Il contatto con Tlön, l'assuefazione ad esso, hanno disintegrato questo mondo. Incantata dal suo rigore, l'umanità dimentica che si tratta d'un rigore di scacchisti, non di angeli.

Jorge Luis Borges, «Tlön, Uqbar, Orbis Tertius», in Finzioni

Ringraziamenti. Tengo particolarmente a ringraziare il professor Giovanni Filoramo, senza la cui paziente insistenza questo testo non avrebbe visto la luce.

Premessa

Mentre scrivevo questo libro, erano circa 11 milioni gli utenti attivi, cioè paganti il canone mensile (così le statistiche a fine 2011), che varcavano settimanalmente, quando non quotidianamente, lo specchio di Alice per immergersi nella dimensione fantastica creata dal videogioco World of Warcraft. Questo mondo parallelo, tenuto in piedi da un programma, e accessibile tramite una connessione a Internet, presenta una geografia e una storia incredibilmente dettagliate; e chiunque paghi il canone mensile può immergervisi ogni volta che lo desidera. Per accedervi, occorre costruirsi un personaggio secondo i propri gusti e le proprie inclinazioni, e utilizzare poi tale alter ego (avatar) per agire in elaborati ambienti numerici tridimensionali, ove sono presenti anche gli altri utenti. Si possono fare incontri, esplorare nuovi territori, formare dei gruppi per affrontare le minacce più pericolose, acquisire esperienza per diventare più potenti, trovare, comprare o vendere cimeli e tesori. E, naturalmente, come ogni mondo che si rispetti, World of Warcraft possiede un elaborato sistema religioso1, con un ricco pantheon popolato di divinità, semidivinità, e altri esseri immortali; anche le concezioni cosmologiche ed escatologiche sono numerose, tante almeno quante sono le varie razze esistenti (umani, elfi, nani, ecc.).

Certo è interessante notare come il politeismo conosca oggi un risveglio significativo nelle diverse rappresentazioni ludiche e videoludiche di questo tipo. Queste, per poter risultare proponibili a tutti, debbono declinarsi al plurale, come plurale è la società globalizzata; oppure inventarsi un comune denominatore religioso in cui ciascuno possa riconoscersi: in questo senso, la ricca ma al tempo stesso vaga cosmologia di Star Wars presenta affinità interessanti con la tensione ricapitolativa della religione civile americana così come intesa a suo tempo dal sociologo Robert N. Bellah2. Come notava Bellah, i riferimenti religiosi contenuti nei discorsi dei presidenti degli Stati Uniti erano formulati in maniera sufficientemente generica da poter essere accettati dall'insieme della cittadinanza, indipendentemente dall'affiliazione specifica di ciascuno: lo scopo era quello di utilizzare la religione come fattore unificante del corpo sociale americano. Allo stesso modo, l'esclusivismo religioso è di fatto bandito dai mondi virtuali collegati alla rete, dove la comunità da tenere unita non è quella dei cittadini bensì quella dei consumatori: una banale logica commerciale impedisce di presentare concezioni unilaterali del reale. Relativismo? Forse, ma in realtà alcuni valori di fondo, in qualche modo dipendenti dalla cultura postindustriale, tendono ad emergere con una certa costanza.

Tuttavia, quello che ha incuriosito gli studiosi3 non sono solo le dottrine trasmesse in tali ricostruzioni virtuali, ma anche la carica religiosa di questi mondi per se stessi. La loro pervasività è tale da costituire una provincia

dell'immaginario che fa concorrenza diretta alle istituzioni religiose tradizionali: non si tratta più di un semplice «terreno di gioco, ma di un'estensione delle potenzialità della vita reale»4.

E questa è solo una delle nuove questioni aperte dalla diffusione di Internet.

1 Cfr. http://www.wowwiki.com/Religion.

2 R. Bellah, Civil Religion in America, in «Daedalus. Journal of the American Academy of Arts and Sciences», 96, 1967, pp. 1-21.

3 Si vedano i saggi di G. Calleja, Virtual Worlds Today: Gaming and Online Sociality; K. Stam, M. Scialdone, Where Dreams and Dragons Meet. An Ethnographic Analysis of two Examples of Massive Multiplayer Online Role-Playing Games; B. Bittarello, Another Time, Another Space: Virtual Worlds, Myths and Imagination; M. Highland, G. Yu, Communicating Spiritual Experience with Video Game Technology, tutti in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 3, 2008, http://online.uni-hd.de. L'impressionante ricchezza mitologica di World of Warcraft fa dire a qualcuno che il gioco stesso si configura per certi versi come una religione: Th. Zijderveld, WoW, a New Religion?, tesi presentata alla University of Colorado nell'autunno 2008, http://www.theozijderveld.com/index.php.

4 K. Radde-Antweiler, Religion Becoming Virtualised. Introduction to the Special Issues on Religion in Virtual Worlds, in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 3, 2008, http://online.uni-hd.de.

1. L’universo rete

Dall’universo alla rete

Come appare sempre più evidente in questo terzo millennio incipiente, Internet costituisce uno dei fattori principali che contribuiscono a rendere «liquida» la nostra realtà, per usare il qualificativo che Zygmunt Bauman5 attribuisce alle nostre società postmoderne6, o comunque le si voglia chiamare. Tra consumismo esasperato e globalizzazione indiscriminata, il mondo contemporaneo, quanto meno quello che più si trova avviluppato nella spirale alimentata da queste due dinamiche, sembra destinato a fluidificarsi nella sistematica mancanza di riferimenti stabili, di puntelli solidi, insomma di certezze. E occorre constatare che tale stato di cose non è frutto di una trasformazione esclusivamente economica o sociale: la liquidità è altresì il risultato di una nuova consapevolezza sul reale in senso lato, frutto dei più recenti sviluppi nei diversi campi del sapere e della tecnica.

Si deve poi aggiungere che questo processo - per la conformazione che esso ha assunto oggi - straripa oramai chiaramente dagli argini della classica definizione di «crisi delle certezze», puntualmente utilizzata per designare l’impatto delle grandi scoperte di fine Ottocento-inizio Novecento sulla cultura umanistica e scientifica. Con il passare dei decenni, quella che appariva come una crisi è divenuta una condizione stabile, ed il ciclico - forse anche sereno - avvicendarsi dei modelli scientifici, cadenzato dal periodico manifestarsi di un «cambiamento di paradigma» (secondo quanto teorizzato da Thomas Kuhn7), sembra far posto all’inesorabile quanto radicale messa in discussione della possibilità stessa dell’esistenza di un paradigma, quanto meno di un paradigma afferrabile dalla mente umana.

In altre parole, l’idea che lo sviluppo della nostra comprensione - dovremmo dire scientifica - del mondo proceda secondo un andamento a gradini, ognuno dei quali introdotto da un «salto» in avanti (una «crisi» suscitata da scoperte rivoluzionarie) tale da ridefinire i parametri di riferimento precedenti, viene messa alla prova dalla sempre più acuta consapevolezza della nostra sostanziale inadeguatezza epistemologica. Infatti, i limiti della nostra conoscenza non paiono più dati solo da una deficienza tecnologica eventualmente risolvibile in futuro, ma da vere e proprie aporie strutturali.

Bene lo si vede nella cosmologia scientifica, dove le barriere invalicabili del nostro sapere sono rimarcate da concetti come quello di «orizzonte delle particelle» (la massima distanza da cui, a partire dalla nascita dell’universo, le particelle possono aver raggiunto l’osservatore), un dato che indica l’estremo

confine oltre il quale, stando a quel che sappiamo oggi, non potremmo mai vedere, in nessuna circostanza.

Su di un fronte diverso, si prenda ancora il concetto di «tempo di Planck», nella sua applicazione alla teoria del Big Bang: risalendo indietro nel tempo sino alle origini del cosmo, si arriva a un punto oltre il quale «non siamo in grado di dare una descrizione di ciò che è avvenuto in quanto non conosciamo la fisica che governa l'universo in queste condizioni estreme»8. Il tempo e lo spazio, coordinate di riferimento da sempre considerate oggettive di tutto ciò che appartiene al mondo materiale, si scoprono oggi come dimensioni soggette a distorsione, o quanto meno a leggi che esulano dalla nostra percezione immediata delle cose. E gli scienziati ci dicono che ricercare un centro dell'universo9 o un tempo prima del Big Bang costituisce semplicemente un errore di prospettiva tipicamente umano: siamo inevitabilmente portati fuori strada da un punto di vista parziale e condizionato, perché ancorati ad un «principio antropico» per cui ciò che osserviamo ed esaminiamo deve risultare sensato e comprensibile a noi in quanto uomini, e - fatto spesso determinante - uomini appartenenti a mondi culturali particolari. In fondo, si ritorna sempre al problema del circolo ermeneutico.

Questa spirale interpretativa - per cui lo studioso indaga l'oggetto delle sue domande partendo sempre da posizioni pre-poste, predeterminando di fatto l'oggetto dell'indagine e dunque la sua analisi sulla base di una pre-comprensione (la gadameriana Vorverständnis) - straripa ormai impetuosamente dagli argini delle scienze umane, per le quali era stato originariamente proposto in particolare da Wilhelm Dilthey, e inonda il campo delle scienze esatte. E questo almeno da quando è apparso chiaro che la nostra osservazione delle particelle subatomiche ne influenza il comportamento, ovvero modifica il dato osservato. Insomma, i limiti metodologici della «osservazione partecipante» degli etnologi - anche di quelli che operano nella rete10 - sembrano, con un paragone solo un poco forzato, valere anche per la fisica. E, si noti, anche per l'informatica, come ci ricordano fenomeni quali il cosiddetto Heisenbug (il bug di Heisenberg, dal nome del fisico che ha definito il principio di indeterminatezza), un baco digitale che scompare o si modifica se il computer tenta di analizzarlo11.

Insomma, qui andiamo ben oltre le questioni poste nelle discipline umanistiche dal decostruzionismo, il quale - si potrebbe dire - si è proposto di sradicare il nostro particolare «principio antropico» (inteso come imperniato sulle nostre categorie culturali) dalle interpretazioni che diamo dei fenomeni culturali vicini o lontani. In fondo, ci troviamo a studiare un reale che avvertiamo sempre più irriducibile ai nostri strumenti di analisi, quasi che questi non siano più atti a farci varcare l'incolmabile vuoto tra soggetto e oggetto, vuoto che si riapre alle frontiere del sapere odierno.

Ci si domanderà allora come reagisca lo scienziato di fronte alle aporie delle proprie ricostruzioni. In passato, poteva forse bastare introdurre - vero e proprio deux ex machina - la componente religiosa nell'equazione, come fece per esempio Isaac Newton: «di fronte all'interrogativo sul destino di un universo che l'attrazione gravitazionale tra le stelle sembrava fatalmente condannare al collasso» egli indicò «il fondamento della sua stabilità nell'azione divina»12. E oggi?

Con buona pace di tutti i riduzionisti digitali, cui piace intendere Internet come nulla più di un attrezzo elettronico, la rete costituisce oggi una nuova dimensione del reale che, alla stregua delle altre, si presenta sotto diversi aspetti come opaca alla nostra intelligenza e sfuggente rispetto al nostro controllo. Anche qui spazio e tempo sono irrimediabilmente distorti, anche qui manca un centro - un omphalos - da cui stabilire una geografia del territorio, anche qui c'è chi ha tentato di tradurre le aporie della nostra intelligenza in un linguaggio religioso. Che sia dunque questa opacità a favorire il re-incanto di uno degli ambiti più rilevanti della tecnologia contemporanea? Forse che le riserve di legname da amministrare dell'industriale moderno siano infine tornate a essere la misteriosa foresta del contadino medievale?

Non si possono dare risposte semplici a domande come queste, ma una cosa è certa: di fronte a casi come quello dato dalla rete, la questione dell'irriducibilità dell'ambiente in cui l'uomo si muove diviene imbarazzante, perché quando si tratta dell'universo della rete il punto non è più (come fu invece per Newton) la mancanza di una tessera necessaria a completare il puzzle della nostra comprensione. Difatti, noi conosciamo bene, in quanto suoi creatori, il funzionamento di Internet, solo non siamo più in grado di seguirlo nel dettaglio, di controllarne ogni aspetto, di prevederne gli sviluppi o anche solo di arrestarlo: la vastità della nostra creazione l'ha ormai posta fuori controllo, al punto da conferirle uno statuto (quasi) autonomo.

Certo rimane pur sempre vero che qualcuno un giorno ha costruito le prime tessere del puzzle, ma con il passare del tempo questi è divenuto semplicemente troppo esteso: tutti hanno preso a mettervi mano, aggiungendovi pezzi, molti pezzi, assemblando e disassemblando nella completa latitanza di una direzione centrale (esistono solo delle agenzie che forniscono le regole da seguire per poter partecipare all'opera creatrice). Alla fine, a chi lo osserva da fuori, il puzzle sembra aver preso vita, introducendo così un'ambiguità di fondo quanto al suo statuto - dipendente o non dipendente dai suoi creatori - che pare ben espressa nelle parole con cui il protagonista del film Il tagliaerbe13 si sforza di spiegare la natura della realtà virtuale: «A volte penso di aver scoperto un nuovo pianeta, ma lo sto inventando non scoprendo [...] Ed ho a malapena toccato la riva di uno dei suoi continenti»14.

La complessità tecnologica

La verità è che Internet, proprio in quanto «rete», si può intendere come un sistema complesso15. Senza volerci addentrare qui nel vasto campo delle teorie della complessità, ci limiteremo solo a ricordare che la caratteristica centrale di tale tipologia di sistemi è la non linearità nei rapporti che i vari elementi intrattengono tra di loro: ne deriva, da parte del sistema stesso, un cosiddetto «comportamento emergente», il quale consiste nella manifestazione di proprietà non desumibili né prevedibili sulla base di quelle appartenenti alle sue singole componenti.

In parole semplici, affermare che la rete è un sistema complesso equivale a considerarla ormai sufficientemente intricata da dare origine a caratteristiche o comportamenti sorprendenti. Va da sé che un certo numero di persone ha ritenuto che questo costituisse una buona premessa per la nascita di una intelligenza artificiale, eventualmente interpretabile in senso religioso.

Naturalmente, la complessità di cui parliamo non si è manifestata in maniera improvvisa, sebbene sia lecito affermare che essa si è imposta in maniera eccezionalmente rapida. A questo proposito, le raffigurazioni grafiche dello sviluppo di Internet possono aiutare a cogliere la vastità crescente del reticolato digitale. Dalla mappatura tutto sommato semplificata dei nodi originari di Arpanet all'inestricabile ragnatela odierna di Internet (di cui l'Opte Project ha tentato di fornire una rappresentazione visiva16), si assiste ad una vera e propria esplosione di ramificazioni: in pochi decenni è nata una galassia.

Ciò spiega come certe considerazioni fatte per il cosmo possano risultare pertinenti anche per realtà che, come questa, sono più vicine a noi. Per essere più espliciti, la complessità dei processi umani (sociali, economici, tecnologici, culturali, e - per quel che ci riguarda - comunicativi) nei quali siamo immersi raggiunge ormai livelli tali da renderli sempre più difficilmente comprensibili - meno che mai dominabili - nelle loro espressioni e nei loro sviluppi puntuali. Un po' come nella fisica dei liquidi o nella scienza meteorologica, dove hanno trovato applicazione concetti per noi assai pertinenti come quelli di caos e - per l'appunto - di complessità.

Non sorprende dunque che nell'immaginario dell'uomo comune dei paesi industrializzati la rete possa ergersi a simbolo di una nuova prospettiva, a tratti religiosa. La sua esistenza e il suo funzionamento, dischiudendo nuove dimensioni dell'esperienza contraddistinte da una mutevolezza incredibilmente accelerata e da una fondamentale ingovernabilità, svelano - forse accentuandola - la liquidità intrinseca del reale. La rete è il nuovo mare su cui naviga o va alla deriva l'uomo postmoderno. Si dirà che la constatazione del carattere in qualche modo alieno della sua fisiologia rappresenta un esito alquanto inaspettato dello sviluppo tecnologico delle telecomunicazioni, visto e considerato che stiamo

parlando di realtà artificiali, cioè create dall'uomo. Ci si aspetterebbe infatti che questa fosse da lui perfettamente controllabile, e si rimane inevitabilmente sconcertati nello scoprire che le cose non stanno affatto così. Non è quindi un caso se la comparsa di Internet è stata percepita da taluni come un punto di non ritorno nella evoluzione della nostra specie, una «singolarità» in grado di alimentare - vi torneremo - veri e propri messianismi elettronici.

È pur vero che, con Émile Durkheim17 e la sociologia francese della prima metà del secolo scorso, ci eravamo abituati al fatto che una creazione del tutto umana - in questo caso la società - sfuggisse alla comprensione consapevole della persona comune, tanto più al suo controllo. E difatti, in accordo con un'interpretazione in qualche modo introdotta già da Ludwig Feuerbach18, dietro la raffigurazione della divinità venerata nei diversi sistemi religiosi umani si profilava - in maniera proiettiva - la grandezza e la potenza del sistema umano: quest'ultimo, sorpassando le misere capacità d'ogni singolo individuo - anzi non solo sorpassandole, ma moltiplicandole in maniera esponenziale -, gli si manifestava come entità sovrumana, frutto di una sublimazione collettiva. In breve, non è nuova l'idea che un prodotto umano possa risultare tanto grande ed articolato da divenire impenetrabile (tranne che alla ottimistica scienza sociologica, si dirà) e rivestirsi così del manto misterioso del sacro.

E tuttavia, la differenza con la comparsa della dimensione «online» della realtà sembra decisiva. La società è creazione inconsapevole - in qualche modo fisiologica - dell'uomo, attualizzazione di qualcosa che gli appartiene in potenza: non stupisce quindi che possa rivestirsi di mistero, perché misteriosa è la natura umana che riflette. La complessità della rete è invece frutto di un progetto tecnologico consapevole, una creazione di cui è possibile indicare con precisione gli autori, il luogo e le date di avvio.

È dunque evidente che il numinoso da taluni in essa ravvisato non può certo venirgli dall'oscurità o dall'indeterminatezza della sua origine, che difatti non è oggetto di alcuna mitologia. Eppure, il net possiede per tanti un fascino esoterico, persino una forza mistica che opera attivamente in certi culti online, i quali, pur originati dal prosaico intervento di un web designer (magari sulla base di universi ricavati dalla letteratura, dal cinema o dai videogiochi), nulla perdono della loro attrattiva religiosa.

Arpanet, 1969

Arpanet, 1972

Arpanet, 1975

Arpanet, 1977

Internet, 2005

Che cosa è Internet?

Tutto ciò risulterà forse più chiaro se tenteremo di definire meglio che cosa sia Internet19. Questa parola «macedonia» risulta composta dai termini interconnected e networks, il che in italiano suonerebbe come «reti interconnesse». Si tratta infatti di un «sistema di relazioni» costituite da un rapidissimo ed estesissimo scambio di informazioni che avviene in maniera continua tra milioni di nodi, ossia di host (computer, cellulari o qualsiasi altro strumento di collegamento e scambio di dati) tra loro «collegati». Certo, il singolo host può non essere sempre connesso a tale insieme di scambi, ma la rete in quanto tale non cessa mai di esistere e di essere attiva: la sua persistenza ininterrotta è una caratteristica di primaria importanza anche dal punto di vista dell'immaginario religioso. Un altro aspetto significativo emerge dal ricorrente uso dell'espressione «rete delle reti» (network of networks), una locuzione atta a significare che essa unisce tra di loro tutta una serie di reti private, aziendali, pubbliche, commerciali e di altro genere ancora, peraltro non tutte consultabili. Si tratta pertanto di un universo intrinsecamente plurale e strutturato su più livelli.

La storia di questo nuovo regno digitale ha inizio nel 1969, quando viene attivata Arpanet20, una rete collegante quattro nodi (Università della California di Los Angeles, Università della California di Santa Barbara, Stanford Research Institute di Stanford, Università dello Utah)21. Il progetto era stato avviato alcuni anni prima dall'Arpa (Advanced Research Projects Agency), un'agenzia del ministero della Difesa americano, che già da tempo mirava a collegare tutti i computer in una rete continentale a prova di attacco nucleare, al fine di accelerare e rendere più efficaci la comunicazione e la condivisione di materiali.

Con il passare del tempo i nodi si moltiplicano in maniera costante, includendo da un certo punto in avanti anche terminali europei. Nel 1983, preoccupato dall'eventualità di falle nella sicurezza del nuovo sistema comunicativo, l'esercito lascia il progetto Arpanet interamente nelle mani degli enti accademici civili. Nel 1991, Tim Berners-Lee (ricercatore al Cern) attiva il World Wide Web (www), che però viene reso pubblico solo due anni dopo: si tratta di un'applicazione di Internet che consente di navigare e di accedere a contenuti multimediali collegati tra loro da link, sì da formare un ipertesto.

Con il www si crea di fatto uno spazio elettronico in cui tutti possono immettere dati di vario genere ed in cui sono resi disponibili diversi servizi, di cui possiamo ricordare la posta elettronica (email), il trasferimento dati tramite ftp (File Transfer Protocol) e l'accesso a contenuti multimediali tramite streaming.

A partire dagli anni 2000 si è poi cominciato a parlare di Web 2.0, un'evoluzione di Internet particolarmente importante per la formazione di una realtà digitale immersiva22 perché dotato di nuove funzionalità che ne aumentano l'interattività nei rapporti con l'utente. La persona collegata non è più solo spettatrice passiva dei siti cui accede, ma ha la possibilità di partecipare essa stessa fornendo, a vario titolo, il proprio contributo (a livello più elementare, nei blog o nei forum). Questo, naturalmente, accresce in maniera notevole le possibilità d'insorgenza di autentiche comunità virtuali, nonché la percezione di una rete «viva», capace di ricevere - e talora di reagire a - l'intervento del singolo utente.

Riassumendo, le caratteristiche pregnanti del cyberspace (in italiano cyperspazio) possono venir presentate al modo di Jean-François Mayer23 (a sua volta tributario di quanto sottolineato da Carlo Revelli24): la sostanziale immaterialità dei dati, l'istantaneità delle comunicazioni, l'annullamento delle distanze, la distorsione dei rapporti interpersonali.

Lo studio della religione in Internet

Il primo problema, e forse il più grave, in cui s'imbatte lo studioso desideroso di indagare la questione posta dall'influenza della rete sui fenomeni religiosi è quello del metodo con cui condurre le sue ricerche e giungere così a conclusioni fondate ed utili alla comprensione25. Ora, è bene chiarire sin da subito che, da quel che emerge dalla bibliografia sull'argomento (e malgrado si possa oggi tracciare una storia degli «Internet Studies», eventualmente articolata in tre fasi: utopica/distopica, documentaria, analitica)26, un convincente metodo di studio specifico non è stato ancora elaborato. E d'altra parte si constata sempre più la sostanziale inadeguatezza delle discipline tradizionali, qualunque esse siano, a «mordere» la realtà di Internet. Naturalmente la sociologia (con l'inoltro di questionari online)27 e la semiotica possono apparire talora come le scienze più adatte, ma anch'esse si trovano ad affrontare problemi di un ordine tale da

contestarne gli assiomi di fondo. Vale la pena, dunque, enucleare alcune delle questioni più serie28.

In primo luogo, Internet è liquido e cangiante: quello che vi si rinviene può mutare, essere spostato, scomparire senza lasciar traccia alcuna degli avvenuti cambiamenti. Studiare un fenomeno sulla base di un repertorio di siti o di altri dati online, considerandoli alla stregua delle fonti dello storico o del sociologo, sarebbe come voler studiare la dinamica dei liquidi prendendo le singole onde del mare quali fatti verificabili retrospettivamente.

Il problema è che tale verificabilità, assioma fondamentale delle scienze empiriche, semplicemente non appartiene al mondo della rete, perché gli eventi che in essa hanno luogo sono del tutto incapaci di inciderne la tela in maniera duratura. Qui non può esservi alcuna archeologia del passato, semplicemente perché non vi è stratificazione dei materiali: ciò che smarrisce la sua attualità non viene sepolto, viene cancellato.

Di fronte a tale sconcertante evanescenza, ci si è sforzati di registrare il più possibile le effervescenze del net: è questo il senso dell'opera di alcuni - si vedano nella fattispecie gli operatori dell'«Internet Archive»29 - che catalogano i siti considerati significativi e ne conservano le varie fasi di sviluppo anche dopo la loro eventuale scomparsa. Questo sforzo immane - chiamato web archiving30 - presenta certamente una qualche utilità, ma i suoi risultati restano molto limitati per l'utilizzo che può farne lo studioso.

Il secondo elemento che rende problematica ogni velleità di scandaglio complessivo della rete è l'immensa quantità di dati riconducibili al fenomeno religioso che vi si possono rastrellare31. Si pensi solo ai più di 83.000.000 di pagine web contenenti la parola «God» evidenziate da una ricerca fatta nel 200432. Si tratta di un insieme di «documenti» con cui nessuno studioso può pensare di confrontarsi come farebbe in altri campi. Vi è un'ipertrofia di dati sostanzialmente ingovernabile: ciò pone con particolare urgenza la questione dei criteri con cui individuare, selezionare e catalogare gli elementi d'interesse.

Probabilmente, si giungerà in futuro a risolvere con strumenti automatizzati quella che si presenta come una questione di tassonomia. Anche in questa eventualità, rimane pur sempre senza risposta la domanda, già posta a suo tempo polemicamente a Bronislaw Malinowski - e qui riattualizzata in maniera drammatica -, circa la reale rappresentatività, a livello di paradigmi generali, delle ricostruzioni particolari elaborate tramite il metodo dell'osservazione partecipante. Mentre oggi ci si compiace nella propria sensibilità morale, che fa chiedere quali siano i vincoli da rispettare in ossequio a un'etica della ricerca etnografica online33, bisognerebbe rendersi conto dell'urgenza di re-interrogarsi

sulla reale rappresentatività di certi studi di caso fondati sull'osservazione di una chat nell'arco di pochi mesi.

Altro punto sensibile della ricerca e che necessita di maggiori precisazioni è quello riguardante la cosiddetta «ontologia del campo»34. In altre parole, viene da domandarsi quali siano i reali confini dell'ambito di studio. In origine, ossia prima dell'avvento del cosiddetto Web 2.0, poteva apparire agevole rispondere a tale domanda, dal momento che la limitata interattività offerta da Internet indicava nel sito - allora ancora tutto sommato statico - il suo prodotto culturale più significativo (una «rappresentazione culturale»)35.

Oggi, invece, la dimensione online si è arricchita di attività oltremodo diversificate, che si estendono dalla semplice chat sino al gioco di ruolo immersivo. Peraltro, proseguendo solo un poco oltre su questa via, ci si imbatte immediatamente in un'ulteriore complicazione, quella cioè che riguarda la percezione di Internet da parte dell'utente collegato36. Sia la tipologia dello strumento impiegato e il suo livello di aggiornamento, sia l'uso concreto che se ne fa, determinano in primo luogo il modo in cui si visualizzano i contenuti web, e in secondo luogo l'interpretazione complessiva che di questa piattaforma si dà. Da mezzo di comunicazione si può facilmente passare a nuova dimensione di attività e di vita.

Un'ulteriore questione è posta dal fatto che Internet - in qualità di argomento di ultimissima attualità e di tecnologia in rapida evoluzione decisamente incisiva sullo stile di vita contemporaneo - alimenta speranze e timori significativi, incidendo quindi direttamente sul settore delle pubblicazioni che lo riguarda. La bibliografia, da fondamento stabile della ricerca, diviene pertanto terreno scivoloso quanto l'oggetto di analisi: in molti casi, infatti, saltano i confini tradizionali tra scientifico, divulgativo e militante (vedremo alcuni esempi più avanti). Monografie apparentemente serie cadono sovente in un giudizio di valore del tutto parziale, pur contenendo talora dati o intuizioni di cui è necessario tener conto. In altri casi, la letteratura su Internet è addirittura essa stessa espressione di attese criptoreligiose: da ausilio allo studio, diviene oggetto di studio37.

Ultimo ma non meno importante è il problema del reale impatto di Internet sul fenomeno religioso a livello mondiale. Quante persone sono effettivamente coinvolte nel processo di digitalizzazione della vita quotidiana, affaristica, ludica, culturale o religiosa che sia? Si pone qui la questione del digital divide, cioè di quel divario esistente, a livello mondiale, tra coloro che hanno accesso alle tecnologie dell'informazione (Icts: Information and Communications Technologies) e coloro che non ce l'hanno38. Secondo i dati del sito internazionale dell'Internet World Stats, al 31 giugno 201039, le persone facenti uso della rete erano stimate a quasi due miliardi, ossia il 28,7% degli abitanti di questo pianeta (circa 6 miliardi e 850 milioni). Come è facile intuire, la maggior

parte di queste provenivano da Asia (più di 825 milioni), Europa (più di 475 milioni) e Nord America (più di 266 milioni). Naturalmente, questi dati debbono essere messi in relazione con la popolazione dei rispettivi continenti: i quasi 111 milioni di africani aventi accesso alla rete costituiscono infatti appena l'11% del continente (circa un miliardo), mentre il grado di penetrazione in America settentrionale si attesta sul 77,4% (il più elevato in assoluto).

Risulta dunque evidente che qualunque conclusione si voglia trarre circa le trasformazioni del non ben definito oggetto «religione» innescate dalla presenza di Internet, sarà necessario ricordare che le persone coinvolte in tale processo rappresentano - per oggi - una fetta esigua della popolazione mondiale, e distribuita in maniera ineguale. E tuttavia, sottolineare determinate dinamiche resta importante perché aiuta a mettere in rilievo le tendenze in atto: si ricordi ad esempio che, a livello economico, le regioni del pianeta dove l'accesso a Internet non è diffuso né capillare non sono per questo meno influenzate dagli effetti della globalizzazione.

Terminologia: digitale, virtuale e cyberspazio

Parlando di Internet, abbiamo più volte fatto uso del termine digitale: si tratta di un anglicismo che fa riferimento al significato di «cifra» proprio del termine inglese digit (che viene a sua volta dal latino digitus, cioè «dito»). Quindi, tutto ciò che può venire rappresentato con numeri (o opera tramite i numeri) è digitale, aggettivo che di fatto si può considerare come sinonimo di «numerico».

Questa circostanza assume una certa importanza per il nostro discorso, perché mette in luce un'ulteriore caratteristica del net che ci aiuta a coglierne le ricadute religiose: esso partecipa della «perfezione dei numeri». Si potrà obiettare che, a ben guardare, anche la realtà vi partecipa, dal momento che è soggetta a leggi rappresentabili tramite formule matematiche, per quanto queste possano non esserci tutte note. Ma ecco, è proprio qui che si trova la differenza fondamentale: le leggi che regolano il net, pur complesse, ci sono note, sono lo strumento con cui l'abbiamo creato, e rispecchiano l'astrazione matematica che nella nostra cultura associamo alla nitidezza della perfezione. Vi è dunque una matematica della rete, non una fisica della rete: in tal senso, è possibile affermare che i mondi virtuali online, nei quali l'utente ha la possibilità di viaggiare e di «vivere», presentano una perfezione inattingibile nel mondo fisico, costituiscono una sorta di artificiale mondo delle idee (idee umane, evidentemente).

Entra in gioco qui una seconda parola chiave per la descrizione degli ambienti elettronici collegati alla rete: virtuale40. Si tratta, in questo caso, di un termine assai meno trasparente e ben più carico di significati impliciti rispetto all'aggettivo digitale. Intanto, l'immaginario collettivo ha rivestito questa parola di una grande abbondanza di riferimenti scollegati dalle sue radici tecniche o filosofiche, tanto che si è proposto - invano - di sostituirlo con sintetico41. Di

fatto, si tende ad associare il virtuale all'artificiale, ma questo non è sufficiente a circoscrivere il concetto specifico indicato dal termine in questione, perché malgrado siano tanti gli oggetti artificiali prodotti dall'uomo, appare evidente che non tutti possono essere considerati virtuali. E neppure è legittimo opporre, come si fa spesso, virtuale a reale, quasi che il primo appartenesse alla sfera dell'illusione e del falso: in realtà, il concetto di virtuale si coglie meglio se inteso come «potenziale», da confrontarsi quindi - come suggerisce Gilles Deleuze - con l'«attuale» invece che con il «reale».

Occorre perciò stabilire una distinzione tra il possibile, che è statico e già determinato nel suo sviluppo, e il virtuale, che è invece dinamico e indeterminato, insomma una «sorta di complesso problematico, un nodo di tendenze o di forze che accompagna una situazione, un evento, un oggetto o un'entità, e che chiama ad un processo di risoluzione: l'attualizzazione»42. In breve, il virtuale si può intendere come un bacino di potenzialità che «tendono» a manifestarsi. E se è vero che vi è una «tendenza» ad essere delle cose, allora è altrettanto vero che ciò che abbiamo sotto gli occhi non costituisce tutto quel che esiste: questa inclinazione al concretizzarsi, che potremmo appunto chiamare «virtuale», è altrettanto reale degli eventi e delle cose percepibili, solo non è «attuale».

Non per nulla alcuni sostengono che sarebbe più corretto contrapporre il mondo virtuale al mondo carnale (cyberspace vs. fleshspace)43. Le caratteristiche fisiche di quest'ultimo sono per l'appunto oggetto di un processo di mimesi che certo ricorda il mito platonico della caverna: ma quale è, tra i due, il mondo delle ombre? I simulacri digitali aspirano infatti ad essere un miglioramento della realtà, nonostante i detrattori argomentino che tali simulacri patiscano un inevitabile impoverimento percettivo ed una avvilente riduzione della complessità del reale entro i limiti controllabili dalla tecnologia umana.

Tutto ciò è pertinente rispetto al nostro discorso nella misura in cui i mondi virtuali prodotti dalla tecnologia informatica sono efficacemente definibili come insieme di potenzialità soggette ad attualizzazione in un contesto «deterritorializzato»44: la realtà virtuale, in quanto risultato di una simulazione elettronica del mondo fisico, è qualcosa di cui si può dire che «non è qui», ma cui non si può contestare né l'attributo di «reale» né un funzionamento che imita - senza tuttavia esserne vincolato - le leggi del mondo fisico. Nei mondi virtuali creati dal computer si possono, ad esempio, simulare gli effetti della gravità, ma certo questa non costituisce assolutamente una legge intrinseca o necessaria di questi ambienti, solo il frutto dell'imitazione della dimensione offline ricontestualizzata all'interno di una nuova geografia. La simulazione mantiene in vigore regole e consuetudini della realtà precedente la deterritorializzazione, ma solo al fine di fornire all'utente riferimenti familiari e riconoscibili: in fondo, quello che vogliamo è un mondo nuovo e migliore, non irriconoscibile e disorientante.

Quando il «virtuale» diviene il qualificativo di una «realtà», la perifrasi così formata può essere agevolmente condensata in un unico termine, molto frequente in tutti i discorsi riguardanti il mondo della rete: cyberspace. Fatto significativo, il suo uso e la sua definizione provengono da una creazione letteraria, e in particolare dal breve passo che riportiamo qui sotto, tratto dall'opera del noto autore di fantascienza (sottogenere: cyberpunk) William Gibson:

Cyberspazio: un'allucinazione vissuta consensualmente ogni giorno da miliardi di operatori legali, in ogni nazione [...] Una rappresentazione grafica di dati ricavati dai banchi di ogni computer del sistema umano. Impensabile complessità. Linee di luce allineate nel non-spazio della mente, ammassi e costellazioni di dati. Come le luci di una città, che si allontanano45.

Nel suo capolavoro Neuromante, Gibson definisce il cyberspace come lo spazio cibernetico - cioè autogovernato - di un mondo digitale creato dai computer collegati in rete, una dimensione parallela alla nostra, dotata di un'autonomia e di una complessità tali da costituire l'analogo di un elettronico brodo primordiale. Qui si creano infatti le condizioni per l'emergere di intelligenze artificiali indipendenti, che per l'occasione possono assumere le sembianze di divinità voodoo (ad esempio quelle di Legba, non a caso il dio dei crocevia).

Fuori dalla finzione narrativa, il termine viene oggi usato come metafora per indicare la rete46, ponendo però l'accento sui suoi aspetti di ambiente e di territorio: e se di territorio si tratta, occorre certo definirne lo statuto, come qualcuno si è premurato di fare nel 1996, pubblicando - tra il serio ed il faceto - una ormai celebre dichiarazione d'indipendenza del cyberspace47. D'altro canto, è anche stato affermato che questo termine costituisce un significante molto particolare, dal momento che risulta di fatto privo di un referente esistente nella realtà48: al massimo, potrebbe indicare una visualizzazione spaziale dei flussi di informazioni circolanti nei sistemi informatici globalizzati49.

5 Di Z. Bauman si vedano: Modernità liquida, Laterza, Roma-Bari 2002 (ed. or. 2000); Amore liquido, Laterza, Roma-Bari 2004 (ed. or. 2003); Vita liquida, Laterza, Roma-Bari 2006 (ed. or. 2005); Paura liquida, Laterza, Roma-Bari 2008 (ed. or. 2006).

6 J.-F. Lyotard, La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere, Feltrinelli, Milano 2002 (ed. or. 1979).

7 Th. Kuhn, La struttura delle rivoluzioni scientifiche, Einaudi, Torino 1979 (ed. or. 1962).

8 F. Bertola, Dall'universo al multiverso. I dilemmi della cosmologia contemporanea, in G. Filoramo, Le religioni e il mondo moderno. Nuove tematiche e prospettive, Einaudi, Torino 2009, pp. 562-584 (citazione a p. 575).

9 «Risulta chiaro che in nessun caso ha senso parlare di 'centro dell'universo'»: ivi, p. 567.

10 W. Sims Bainbridge, Religious Ethnography on the World Wide Web, in J.K. Hadden, D.E. Cowan, Religion on the Internet: Research Prospects and Promises, Emerald JAI, Bingley 2008 (I ed. 2000), pp. 55-80.

11 http://www.webopedia.com/TERM/H/heisenbug.html.

12 S. Morandini, Il dialogo tra scienza e teologia: modelli e metodo, in Filoramo, Le religioni e il mondo moderno cit., p. 539.

13 The Lawnmower Man, di Brett Leonard, 1992.

14 Citato in H. Campbell, Exploring Religious Community Online. We are One in the Network, Peter Lang, New York 2005, p. 8.

15 K. Park, W. Willinger, The Internet as a Large-Scale Complex System, Oxford University Press, Oxford 2005.

16 Consultabile al sito: http://www.opte.org.

17 E. Durkheim, Le forme elementari della vita religiosa, Meltemi, Roma 2005 (ed. or. 1912).

18 L. Feuerbach, Essenza del cristianesimo, Laterza, Roma-Bari 2006 (ed. or. 1941).

19 E. Sarti, Informazione, in G. Tanzella-Nitti, A. Strumia, Dizionario interdisciplinare di scienza e fede. Cultura scientifica, filosofia e teologia, 2 voll., Urbaniana University Press-Città Nuova, Roma 2002, vol. 1, pp. 740-754, http://www.disf.org/Voci/74.asp. Per alcune introduzioni aggiornate accessibili in rete, si vedano la pagina della Internet Society (http://www.isoc.org/internet/history) e l'ottima introduzione della pagina inglese di Wikipedia (http://en.wikipedia.org/wiki/Internet).

20 Si veda il sito del Computer History Museum di Mountain View (California): http://www.computerhistory.org/internet_history.

21 L'evoluzione di Arpanet è raffigurata sotto forma di mappe (a seconda degli anni), consultabili all'indirizzo http://som.csudh.edu/cis/lpress/history/arpamaps.

22 T. O'Reilly, What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the next generation of software, O'Reilly website, 30 settembre 2005. O'Reilly Media Inc: http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/ 2005/09/30/what-is-web-20.html.

P. Anderson, What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education, in «JISC Technology and Standard Watch», febbraio 2007:

http://www.jisc.ac.uk/whatwedo/services/techwatch/reports/horizonscanning/hs0701.aspx.

23 J.-F. Mayer, Internet et Religion, Infolio, Gollion 2008, p. 17.

24 C. Revelli, Intelligence stratégique sur Internet, Dunod, Paris 1998.

25 L.L. Dawson, Researching Religion in Cyberspace: Issues and Strategies, in Hadden, Cowan, Religion on the Internet cit., pp. 25-54; K.B. Jensen, New Media, Old Methods. Internet Methodologies and the Online/Offline Divide, in M. Consalvo, Ch. Ess, The Handbook of Internet Studies, John Wiley and Sons-Blackwell, Malden (Mass.) 2011, pp. 43-58.

26 B. Wellman, Studying the Internet Through the Ages, in Consalvo, Ess, The Handbook cit., pp. 17-23.

27 W.S. Bainbridge, Religious Ethnography on the World Wide Web, in Hadden, Cowan, Religion on the Internet cit., pp. 55-80.

28 Cfr. F. Vecoli, Internet e religione. Una introduzione, in «Humanitas», 5-6, 2010, pp. 749-760.

29 http://www.archive.org.

30 N. Brügger, Web Archiving: Between Past, Present and Future, in Consalvo, Ess, The Handbook cit., pp. 24-42.

31 E. Larsen, Cyberfaith: How Americans Pursue Religion Online, in L.L. Dawson, D.E. Cowan, Religion Online. Finding Faith on the Internet, Routledge, New York-London 2004, pp. 17-20.

32 M.T. Højsgaard, M. Warburg, Introduction, in Idd., Religion and Cyberspace, Routledge, New York-London 2005, pp. 1-11, in part. p. 3.

33 R. Schroeder, N. Heather, M. Lee Raymond, The Sacred and the Virtual: Religion in Multi-User Virtual Reality, in «Journal of Computer-Mediated Communication», 12, 1998, http://jcmc.indiana.edu/vol4/issue2/schroeder.html; A. Cavanagh, Behaviour in Public? Ethics in Online Ethnography, in «Cybersociology», 6, 1999, http://www.cybersociology.com/files/6_2_ethicsinonlineethnog.html; E.A. Buchanan, Internet Research Ethics: Past, Present, and Future, in Consalvo, Ess, The Handbook cit., pp. 83-108.

34 A. Karaflogka, E-religion. A Critical Appraisal of Religious Discourse on the World Wide Web, Equinox, London-Oakville 2006, pp. 22 sgg., 70 sgg., 134 sgg.

35 N. Wakeford, New Media, New Methodologies: Studying the Web, in D. Gauntlett, Web Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age, Arnold, London 2000, pp. 31-41.

36 A.N. Markham, Internet Communication as a Tool for Qualitative Research, in D. Silverman, Qualitative Research: Theory, Methods, and Practice, Sage, London 2004, pp. 95-124.

37 Questo spiega perché, più avanti, tenteremo di fornire alcuni dettagli circa gli autori alle cui tesi si farà riferimento: sarà utile sapere se si tratta di accademici, giornalisti o esperti della tecnologia delle comunicazioni.

38 Karaflogka, E-religion cit., pp. 57 sgg.

39 http://www.internetworldstats.com/stats.htm.

40 G. Calleja, Virtual Worlds Today. Gaming and Online Sociality, in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 3.1, 2008, pp. 7-42.

41 E. Castronova, Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games, University of Chicago Press, Chicago 2005.

42 P. Levy, Becoming Virtual. Reality in the Digital Age, Plenum, New York 1998, p. 24

43 L. Martinkova, Computer Mediated Religious Life of Technoshamans and Cybershamans. Is There Any Virtuality?, in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet»», 3.1, 2008, pp. 43-60, in part. p. 56.

44 G. Deleuze, F. Guattari, L'Anti-Œdipe, Minuit, Paris 1973; M. Serres, Atlas, Julliard, Paris 1994.

45 W. Gibson, Neuromante, Editrice Nord, Milano 1986 (ed. or. 1984).

46 Karaflogka, E-religion cit., pp. 110-133.

47 https://projects.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html.

48 M. Benedikt, Cyberspace First Steps, The MIT Press, Cambridge (Mass.)-London 1991, p. 1.

49 M. Novak, Liquid Architectures in Cyberspace, in Benedikt, Cyberspace First Steps cit., pp. 225-254.

2. Una religiosità collegata alla rete

Internet messia elettronico?

La comparsa della rete e l'attivazione delle sue numerose (e crescenti) funzionalità ha - com'era facile aspettarsi - stimolato l'immaginario collettivo, provocando reazioni di vario genere e di varia intensità50. Le valutazioni generali del fenomeno e le diverse proiezioni sul futuro dell'uomo digitale si sono moltiplicate rapidamente, tanto più che la novità telecomunicativa è divenuta immediatamente oggetto di riflessione di tutto un settore della letteratura di fantascienza, che ha addirittura forgiato una parte della terminologia oggi comunemente utilizzata.

Chi, come Stephen D. O'Leary51, ha riflettuto sulla questione posta dalla tendenza a voler esprimere un giudizio morale sulla rete, ha incominciato con il notare che sul piano religioso essa non sembra aver portato particolari trasformazioni: osservando i siti prodotti da certe associazioni Wicca, egli constata che la celebrazione di rituali online si fonda sull'uso del testo scritto e sul compimento davanti allo schermo (cioè offline) di gesti corporei da parte dell'adepto. Insomma, nulla di rivoluzionario. E dopo aver passato in rassegna alcune altre tradizioni religiose, termina sostenendo che per ora Internet è utilizzato dalle religioni istituzionali come mero supporto per attività che si svolgono ancora nel mondo materiale: gli induisti possono certo comperare in rete l'esecuzione di determinati riti (ad esempio del puja), ma questa viene pur sempre compiuta da esseri di carne e sangue, sia pure a migliaia di chilometri di distanza dal committente52; allo stesso modo, le preghiere (tzetel) che gli ebrei inviano per posta elettronica, affinché vengano affisse al muro del pianto in Gerusalemme, sono pur sempre riportate su carta prima di essere fisicamente consegnate al luogo sacro. Insomma, la rete altro non sarebbe che il luogo dove inoltrare la richiesta a distanza di certi riti da celebrarsi comunque nella realtà fisica. In questo senso, non stiamo assistendo ad alcun cambiamento di paradigma. Qualcosa di più, sembra dire O'Leary, si ricaverebbe dall'esame delle realtà virtuali prodotte da certe simulazioni videoludiche, le quali offrono la possibilità di vivere la pratica religiosa integralmente online. Tuttavia, rimane aperta la questione della valutazione dei gesti compiuti dai propri personaggi virtuali: dal momento che il comando che ne determina il comportamento è pur sempre impartito dalla tastiera del pc attraverso un gesto fisico dell'utente, viene da chiedersi quale sia il livello da prendere in considerazione, se quello dell'individuo seduto al proprio computer oppure quello del suo avatar che evolve in scenari simulati. Si apre dunque la questione del rapporto tra fisicità e autenticità del comportamento degli alterego digitali da noi pilotati: problema complesso, che qui viene evocato principalmente allo scopo di raffreddare certi entusiasmi palingenetici, dacché la

realtà si dimostra più lenta nei cambiamenti di quanto immaginato. Per farla breve, in O'Leary (ed altri come lui) si avverte un certo riduzionismo di fondo che impedisce di scorgere nel pellegrino dei mondi virtuali altro se non un utente seduto davanti allo schermo del proprio computer, che picchietta freneticamente sulla tastiera.

Eppure mai come alla fine del XX secolo le attese nei confronti dell'innovazione tecnologica sono state forti, al punto che lo storico della tecnologia David Franklin Noble può addirittura parlare di una speranza millenaristica di trasformazione del mondo ad opera dello sviluppo della tecnica e della scienza53. Rileggendo Bacone (1561-1626), egli ricorda come, nella sua lettura della caduta dei protoplasti (Adamo ed Eva) narrata nella Genesi, la cacciata dall'Eden sia risultata in una perdita dell'innocenza da un lato e del dominio sul creato dall'altro: se la fede può riparare il danno spirituale, è compito delle arti e delle scienze restituire all'uomo il potere sugli elementi54. In effetti, l'ossessione occidentale per la tecnologia andrebbe, secondo Noble, attribuita alla promessa di una vita fisica trascendente - il che è evidentemente un ossimoro - inscritta nella dottrina cristiana del millennio (alla fine dei tempi, il Cristo tornerà sulla terra e regnerà su di essa con i suoi santi per mille anni). Una promessa che l'uomo brama di realizzare con i propri mezzi. Anzi, dal momento in cui il teologo altomedievale Giovanni Scoto Eriugena (nell'opera Annotationes in Martianum Capellam) proclama che le arti meccaniche ristabiliscono in qualche modo il legame tra l'uomo e Dio (perché permettono di recuperare il controllo della terra offerta ad Adamo), l'inestinguibile sete dell'«andar oltre» si trova ad essere legittimata dall'alto della dottrina teologica. Nel mondo contemporaneo, la volontà umana di superare i propri limiti favorisce la ricerca in diversi campi del sapere tecnico, come ben evidenziato - per citare un caso - dai ripetuti tentativi di creazione di un'intelligenza artificiale, vera e propria attualizzazione del mito del Golem ebraico55. Altri hanno riflettuto su questa volontà di potenza caratteristica dell'uomo odierno, particolarmente evidente nella tecnologia digitale: fra costoro, il filosofo franco-canadese Hervé Fisher ha insistito più volte sulle potenzialità e sui pericoli del nuovo scatenarsi - in ambito informatico - dell'istinto prometeico umano, che egli annette al modello freudiano della coppia costituita da Eros (istinto di vita) e Thanatos (istinto di morte)56. Prometeo rappresenterebbe quell'impulso di dominio degli elementi (a partire, nel mito, dal fuoco) che riflette di fatto l'eterna immaturità psichica della nostra specie.

Altro ambito in cui l'impulso dell'istintiva brama di trascendenza ha portato e promette risultati straordinari è quello della realtà virtuale. Le ragioni profonde di questo genere di creazione digitale andrebbero ricercate - sempre secondo Noble - nell'insoddisfazione, da parte dell'uomo, della realtà in cui è immerso. Si tratta del medesimo sentire che avrebbe dato origine a fenomeni ascetici e mistici quali il monachesimo, o - diremmo noi - a numerosi fenomeni gnostici del passato e che potrebbe contribuire a spiegare il successo delle filosofie dualiste negli ambiti

più disparati dell'odierna vita religiosa, dello spettacolo e dell'intrattenimento57. Viene in mente il recupero del tema gnostico operato dal noto fumetto manga Eden: it's an endless world! di Hiroki Endo (tradotto dal giapponese nelle principali lingue occidentali): qui, la rievocazione della mitologia gnostica è riproposta secondo il genere della fantascienza, sfruttando le suggestioni tecnologiche e scientifiche dell'intelligenza artificiale, della rete complessa, della manipolazione genetica, del transumano, della nuova cosmologia fisica dell'universo; e tutto ciò è finalizzato all'esame della drammatica questione posta dalla radicale delusione nei confronti del mondo degli uomini. La tecnologia avveniristica esibita nelle pagine del fumetto è presentata come lo strumento della rovina umana ma anche, nel contempo, come il mezzo attraverso cui si manifesta il salvatore gnostico.

Tutto ciò ci porta a constatare che sono in molti a sostenere che a monte dell'evoluzione tecnologica umana (a servizio del sogno del transumano o di una fuga nel virtuale) si cela un impulso irrazionale e - quel che è peggio, per Noble - religioso. Ciò equivale a dire che si tratta di un processo sostanzialmente fuori controllo. In alcuni casi questo fatto è valutato negativamente, ma in altri l'ottimismo vince. Secondo quanto afferma Nicholas Negroponte, cofondatore del MediaLab al Mit58, la tecnologia digitale può essere vista come una forza naturale che, migliorando le comunicazioni, ci porrà nella condizione di realizzare una società armoniosa e pacifica, previa la nostra trasformazione in cyborg (esseri umani integrati con innesti meccanici, finalizzati al superamento degli avvilenti limiti della carne). Il presupposto di fondo - a dire il vero piuttosto ingenuo - è che il male viene da un difetto di comunicazione tra gli uomini: potenziando gli strumenti di connessione e di informazione, non può che risultarne una maggiore empatia. Di qui a certe elaborazioni teologiche che presentano Internet come prima manifestazione della «noosfera» (sorta di ecosistema mentale destinato a unire in una perfetta sintonia l'umanità) di Teilhard de Chardin, il passo è breve.

Internet come nuova dimensione metafisica

Risale a Jennifer Cobb59 il tentativo più compiuto di individuare nell'avvento della rete una tappa importante della scansione, proposta dal teologo cristiano Teilhard de Chardin, del percorso evolutivo umano verso la sua fase Omega. Altri prima di lei - come Mark Pesce60 o Mike King61 - avevano, più fuggevolmente, proposto tale avvicinamento, talora interrogandosi sui requisiti concreti e sulle reali possibilità dell'insorgenza di una coscienza collettiva formata dall'umanità collegata in rete.

Di formazione teologica e consulente informatica di mestiere, la Cobb ha acquisito una certa notorietà nel campo delle pubblicazioni sul tema dei rapporti tra Internet e religione in qualità di autrice di un fortunato volume dal titolo Cybergrace. In questo saggio militante, la teologa prende le mosse - come, peraltro, tanti sostenitori del transumano - dal singolare episodio della vittoria agli

scacchi del computer Deep Blue contro Gary Kasparov, avvenuta l'11 maggio 1997. A seguito di questa sconfitta, il campione aveva accusato la Ibm di frode, poiché gli era parso che la macchina avesse elaborato strategie di gioco fin troppo congruenti rispetto alle sue mosse, mostrando quindi una capacità di iniziativa ed una creatività del tutto umane: donde il sospetto che un giocatore in carne ed ossa avesse «pilotato» a distanza il computer. La Cobb coglie l'occasione per riflettere sullo sviluppo di macchine intelligenti, in grado di oltrepassare l'arida logica del sistema binario e far mostra di lampi intuitivi nella risoluzione dei problemi. Sarebbero queste le prime avvisaglie dell'avvento di una nuova intelligenza non umana, capace di apprendimento, di improvvisazione e - a un certo punto - di autocoscienza. La natura del prospettato ente superiore, disincarnato come la rete, sua patria d'origine, induce a considerare in modo nuovo l'ambiente digitale online: si potrebbe quasi affermare che, contrastando gli effetti disgreganti della secolarizzazione, l'uomo sia infine riuscito a creare uno spazio fuori dallo spazio dove esperire una nuova declinazione del sacro, e quindi a porre le fondamenta di un nuovo tempio elettronico, in cui attendere con trepidazione un'ultima teofania. Il cyberspace come luogo di una cybergrace.

Tale nuova dimensione di interconnessione planetaria, permeata dal divino, è presentata dalla Cobb come il tipo della «noosfera» (dal greco: «mente-sfera») di Pierre Teilhard de Chardin62. Questa prospettata quanto graziosa condizione del genere umano costituisce il risultato finale - il punto «Omega» - della sua evoluzione, la quale - secondo quanto ci dice il paleontologo-teologo francese - non è da intendersi soltanto come processo fisico, dal momento che include - a partire dalla comparsa del pensiero cosciente in avanti - anche un processo di crescita morale intimamente legata allo sviluppo delle capacità comunicative dei soggetti pensanti. La comunicazione costituisce pertanto il mezzo privilegiato che consente alle anime degli uomini di collaborare con crescente efficacia e di avvicinarsi sempre più le une alle altre, secondo un processo di graduale convergenza destinato a culminare in una perfetta unione spirituale. L'umanità si attesterà infine su un livello superiore di connessione, empatia e armonia. Verrà allora a formarsi un tutto perfettamente coeso, una sorta di collettività pensante su scala planetaria. E l'addensarsi di questa «noosfera» costituisce il fine ultimo del cammino umano, la sua fase Omega, immediatamente precedente la manifestazione del Cristo Cosmico. Il nuovo livello di coscienza planetaria, analogo alla «oversoul» descritta da Ralph Waldo Emerson (saggista e poeta americano del XIX secolo)63, sta all'individuo come l'ecosistema terrestre sta alla singola creatura.

Interessa a noi il fatto che sia proprio la comunicazione a rendere possibile questo sviluppo. Orbene, Internet è lo strumento di comunicazione per antonomasia: istantaneo, libero, universale. La Cobb ha quindi gioco facile nel considerare questa nuova tecnologia portatrice, per sua stessa natura, di una nuova spiritualità64. Occorre constatare che l'interpretazione pessimistica della

tecnologia vista in precedenza viene qui rovesciata a favore di un giudizio assai più benevolo, che la definisce ora come lo strumento della salvezza degli uomini.

L'idea di una sorta di comunismo delle anime quale realizzazione di un'umanità compiuta ha goduto di un enorme successo nell'immaginario delle generazioni vissute durante la guerra fredda. Senza volersi qui addentrare nella questione - che occupa tutto un settore della bibliografia - dei rapporti tra religione e genere letterario della fantascienza, qualche esempio pertinente rispetto al nostro tema merita d'essere messo in rilievo. A tal proposito, dobbiamo richiamare l'attenzione sulla conclusione del Ciclo della Fondazione, opera del celebre scrittore americano di origini russe Isaac Asimov. Ebbene, nell'ultimo volume della saga65 l'entità collettiva denominata Galaxia, l'analogo su scala cosmica della noosfera di Teilhard de Chardin, viene presentata come il naturale compimento di un'umanità a rischio di disgregazione. Concezioni di questo genere hanno avuto molteplici ricadute sulla futurologia del nuovo millennio, come ben dimostrato dal riciclo - fuori dal contesto di una finzione narrativa - del messaggio di Asimov da parte di uno dei maggiori profeti della «singolarità», Raymond Kurzweil (su cui ci soffermeremo poco oltre).

Nella quadrilogia di Hyperion di Dan Simmons66, altra notissima saga dello stesso genere letterario, Teilhard de Chardin diviene il modello esplicito di un sacerdote cristiano dalla teologia piuttosto eterodossa, in un lontano futuro della storia dell'umanità. In quest'opera ispirata alla poesia di John Keats, la tecnologia comunicativa del momento - non a caso molto simile a un nostro Internet potenziato - fornisce all'umanità delle capacità di comunicazione e di spostamento senza precedenti: purtroppo, si tratta di una mera illusione di progresso, che precede il terribile disincanto dato dall'avvento di un'intelligenza artificiale potente quanto malevola. La salvezza noosferica, che qui non conosce scorciatoie tecnologiche, è riproposta secondo il modello più tradizionale di una crescita umana interiore, cioè una vera e propria illuminazione gnostica, sia pure coadiuvata dall'accrescimento conoscitivo dato dagli sviluppi delle discipline scientifiche. Come nell'antica dottrina del manicheismo, la presa di coscienza risulta perfettamente spiegabile sul piano scientifico, sia pure solo a posteriori, dal momento che senza l'intervento di una rivelazione (e di una profetessa che la comunica) la verità continuerebbe comunque a sfuggire all'intelletto umano. L'idea che il progresso tecnologico non possa sostituirsi alla crescita interiore dell'uomo rappresenta una posizione in qualche modo simile a quella che si rinviene in un fortunato videogioco di produzione ucraina: S.T.A.L.K.E.R.67, a sua volta ispirato a un noto classico cinematografico della fantascienza russa68 che riflette su temi di natura esistenziale a partire dalle più recenti teorie sul multiverso (cioè risultante in un insieme universi coesistenti, compresi solitamente come dimensioni parallele) avanzate dalla fisica contemporanea. Nel gioco, la «noosfera» diviene una sorta di dimensione parallela che gli scienziati russi intendono sfruttare a beneficio dell'umanità, o piuttosto di una sua

pacificazione di natura dittatoriale e totalitaria; ma proprio l'uso della tecnologia informatica e nucleare produce il disastro che costituisce il prologo del gioco. L'ossessione per il raggiungimento di una comunicazione universale ed assoluta straripa dagli argini della tecnica per invadere il campo metafisico. Da progetto diviene un'utopia, talora percepita come il riflesso deformato o la caricatura grottesca di un obiettivo legittimo, in sé desiderabile. Si vuole ribadire che tecnologia e spiritualità non possono viaggiare assieme: la prima assurge inevitabilmente al rango di demiurgo cieco e ignorante, che scimmiotta realtà spirituali inimitabili. Tutto questo serve qui a mostrare quale genere di speculazione il fenomeno Internet abbia alimentato e quali ricadute siano poi constatabili nel mondo degli intrattenimenti. Viene poi da domandarsi69 se la rete non costituisca semplicemente una manifestazione concreta e sperimentabile, ancorché simbolica, di certe recenti cosmologie che predicano l'esistenza di infinite dimensioni del reale. L'idea stessa di un multiverso, illimitato non solo nello spazio e nel tempo, ma anche nei suoi piani di esistenza, facilita il coagularsi dell'immaginazione sulla rete, caricandola di significati che vanno ben oltre la sua natura.

Che la dimensione di interconnessione digitale aperta da Internet sia invece da valutare in maniera positiva emerge in un'altra opera dal sapore tutto teologico. Nel suo libro The Pearly Gates of Cyberspace70, Margaret Wertheim (giornalista americana di origini autraliane) sostiene infatti che la natura non-fisica del cyberspace abbia consentito al mondo occidentale di recuperare il proprio legame con l'immateriale dimensione della vita spirituale: nello stesso modo in cui, con la diffusione dell'architettura gotica europea a partire del XII secolo, l'innalzarsi d'imponenti cattedrali doveva servire all'evocazione di luoghi ultramondani, così oggi la strutturazione della realtà digitale in Internet può presiedere alla creazione di spazi sacri che riformulino in chiave secolarizzata il concetto antico di Paradiso71. Le moderne cosmologie scientifiche hanno infatti operato una omogeneizzazione dello spazio tale che esso viene oramai inteso esclusivamente come luogo fisico: l'ipertrofia delle sue infinite dimensioni ha semplicemente cancellato dalla geografia mentale dell'uomo moderno l'altro spazio, quello metafisico. In passato, le terre note erano limitate e lasciavano all'immaginazione la possibilità di raffigurarsi luoghi diversi, sacri; oggi, invece, con la scoperta di un universo infinito, soggetto in ogni sua parte a leggi fisiche, dove cercare l'Eden descritto nella Genesi? Ecco invece che la realtà virtuale, fuoriuscendo da una netta dicotomia materiale-immateriale, consente - per sua stessa natura - la riattivazione dell'alternanza tra sacro e profano, reintroducendo di fatto una discontinuità nel tessuto del reale, cioè ricreando un «altro» spazio oltre a «questo» spazio. Wertheim prevede quindi, con l'avvento di Internet, il ritorno di una geografia metafisica in Occidente.

Per comprendere come si possa giungere a interpretazioni del fenomeno rete di questo genere, si deve porre l'accento su alcune delle sue caratteristiche

intrinseche. Per prima cosa, è vero che Internet sembra porsi fuori dalla temporalità del mondo fisico, perché vive in un eterno e ininterrotto presente, non ha memoria e non dorme mai. Vi è una ragione storica che spiega questo fatto: le circostanze che ne hanno caratterizzato l'insorgenza, legate all'apocalittica tensione internazionale della guerra fredda, hanno fatto sì che si intendesse proprio creare un sistema in grado d'essere sempre attivo. D'altra parte, oltre alla dimensione temporale, anche quella spaziale vede intervenire - per le stesse ragioni - un radicale sconvolgimento dei riferimenti cui siamo normalmente abituati. Sin dall'atto della sua nascita, il ministero della Difesa degli Stati Uniti ha strutturato la rete come un sistema a prova di sabotaggio, quindi decentralizzato e privo di strutture proprie (si appoggia di fatto all'intero sistema mondiale di telecomunicazione costituito dalla rete telefonica). Ci si troverebbe in grande difficoltà a dover definire con precisione quali siano i supporti materiali che lo compongono: tutti i computer e i sistemi di telecomunicazione ne sono parte, ma nessuno in maniera specifica. Infatti, ciò che contraddistingue il pacchetto di dati che viaggia nella rete e che dunque in un certo modo la compone, come il singolo pensiero che insieme agli altri compone il nostro intelletto, sono i protocolli di comunicazione che lo identificano come messaggio comprensibile per i terminali che raggiunge. Ma i percorsi seguiti fino a destinazione sono pressoché impossibili da ricostruire: come la particella elementare della fisica quantistica, l'informazione trasmessa diviene refrattaria all'osservazione dell'uomo. Tali caratteristiche tecniche possono spiegare, almeno in parte, perché Internet possa venir raffigurato come un luogo senza un dove e senza un quando, come nel mito. All'immaginazione dell'uomo postmoderno si restituisce così un'alterità (sacra?) che da un lato presenta il vantaggio d'essere sperimentabile, ma dall'altro resta in qualche modo aliena alle sue limitate categorie di pensiero.

Utopia e singolarità tecnologica

Su Internet, come sulla moderna tecnologia in generale, abbondano nella bibliografia prese di posizione distopiche o utopiche, a seconda del tipo di giudizio che gli autori danno sui più recenti sviluppi delle capacità tecniche dell'uomo. Naturalmente, se si vuole evitare di scivolare nelle moderne discipline mantiche della futurologia e mantenere la prospettiva di uno studio scientifico sulle conseguenze dell'avvento di Internet nella vita religiosa, occorre evitare le valutazioni estreme ben evidenziate da David Hakken72 quali espressioni di una retorica che può divenire alternativamente «computropian» oppure «computopian». È questa una tendenza tutt'oggi ben rappresentata in molta parte della letteratura accademica e non. Non a caso è stato detto73, in maniera del tutto pertinente, che il discorso sulla tecnologia, in primis quella informatica, è impregnato di un vero e proprio misticismo. Internet è percepito come l'artefatto per eccellenza della postmodernità liquida, il supremo veicolo della conoscenza umana, «l'autostrada dell'informazione» del domani, per citare le parole usate qualche anno fa da Bill Gates74. Secondo William Stahl (professore di sociologia

al Luther College della University of Regina, in Canada), siamo ormai caduti, senza rendercene neppure conto, sotto l'influsso del moderno mito del Faust; e, se non vogliamo rimanere prigionieri delle proiezioni di un inconscio potente, incontrollato e dunque pericoloso, dobbiamo operare una demitologizzazione preventiva della tecnologia prima di poter fare su di essa un qualsiasi discorso sensato: essa deve con urgenza essere integrata in una visione olistica del destino umano, che tenga conto del bene e della giustizia perseguiti dall'etica e dalla filosofia. Come si vede, i recenti sviluppi in materia di telecomunicazioni, oltre ad ottimismi sfrenati, suscitano in più d'uno notevoli inquietudini.

Vi è stato poi un episodio particolare della storia dei nuovi movimenti religiosi che ha alimentato - invero forse più nella stampa che nei suoi lettori - delle vere e proprie paure nei confronti della rete: nel mese di marzo del 1997, trentanove aderenti alla setta Heaven's Gate di San Diego si sono dati la morte nella convinzione che un veicolo extraterrestre, di passaggio in prossimità della terra al seguito della cometa Hale-Bopp, avrebbe raccolto le loro anime, traghettandole poi verso un livello superiore di esistenza. La questione della rete venne sollevata dal momento in cui ci si rese conto che i membri del culto avevano un sito e facevano un abbondante uso della posta elettronica: insomma, il funzionamento del movimento poggiava in buona parte sull'uso della tecnologia informatica, al punto che Heaven's Gate venne talora definita come «cybersetta»75 oppure come «technological, online religion»76, o in altri modi analoghi. Venne dunque facile stabilire un collegamento tra alienazione ed Internet, e condannare la minaccia rappresentata da un nuovo strumento telecomunicativo tanto potente da rendere le tecniche di reclutamento delle sette - così si disse - innaturalmente efficaci (torneremo su questo aspetto).

Al di là delle valutazioni dei giornalisti, degli studiosi di religione o degli esperti di elettronica, la questione dei timori o delle attese suscitate dalla comparsa di Internet risulta particolarmente importante al fine di apprezzarne la valenza religiosa. Messi da parte gli effimeri allarmismi circa una recrudescenza di culti estremisti e pericolosi, occorre rilevare che le forti speranze alimentate dall'avvento del digitale s'inseriscono in una visione dello sviluppo umano condizionata dal concetto della discontinuità tecnologica. L'idea soggiacente a questo filone interpretativo è che l'evoluzione delle arti tecniche proceda per balzi, anzi non si dovrebbe neppure parlare di vera e propria evoluzione, dal momento che la tecnologia come la intendiamo oggi è, secondo taluni, un portato esclusivo della rivoluzione industriale: perciò, quando usiamo il termine tecnologia intendiamo di fatto riferirci a una tappa specifica del percorso umano data dall'industrializzazione77. Ed è rispetto a questa che, conseguentemente, si misurano tutte le culture umane, divise secondo un pre- e un post-. Non si può dunque propriamente parlare di una continuità di sviluppo, ma - con prospettiva vagamente astorica tipica di un certo strutturalismo - solo del verificarsi improvviso di un insieme di condizioni tale da produrre un cambiamento radicale,

segnando così un punto di non ritorno per il destino dell'umanità. La «accensione» del sistema tecnologico e telecomunicativo post-industriale è dunque da concepirsi non come il risultato di un processo graduale, ma come un evento puntuale ed in qualche misura aleatorio del cammino umano: nel gioco della roulette evolutiva (per riprendere un'immagine proposta da Claude Lévi-Strauss78), è semplicemente apparsa una combinazione specifica, destinata a traghettare la società ad uno stadio incomparabilmente superiore, rispetto al quale il passato sarà ridotto al rango di preistoria. In tale corrente interpretativa, l'avvento della rete è percepito da alcuni come un evento - anzi, l'evento - decisivo per il futuro della nostra specie, ossia quello che si definisce una «singolarità tecnologica». La locuzione ricorre per la prima volta in un articolo del 1993 di Vernor Vinge («It is a point where our models must be discarded and a new reality rules»)79, che oltre ad essere autore di fantascienza è stato anche professore di matematica alla San Diego State University, nonché esperto di informatica. L'espressione da lui coniata è frutto della traslazione in ambito tecnologico della singolarità gravitazionale degli astrofisici, che indica un punto di densità della materia tale da provocare un collasso dello spaziotempo e da rendere ogni ulteriore indagine fisica impraticabile (il cosiddetto «orizzonte degli eventi», limite oltre il quale i fenomeni non sono più osservabili, un concetto connesso ai buchi neri). Vinge ed altri dopo di lui prospettano il verificarsi di un evento - verosimilmente una scoperta scientifica - di portata tale da avviare la storia su binari nuovi, rivoluzionando di fatto il corso dell'evoluzione umana in modo del tutto inedito. Generalmente, l'avvento della singolarità è associato alla manifestazione di un'intelligenza superiore - artificiale, aliena o legata ad un nuovo livello di coscienza collettiva dell'umanità - in grado di subentrare all'uomo odierno nel controllo del suo destino. Secondo la prospettiva dei suoi primi profeti, l'ingresso in questa nuova era è chiaramente annunciato dall'accelerazione dello sviluppo dell'elettronica. A tal proposito si fa spesso riferimento alla legge di Moore, formulata negli anni sessanta dall'informatico americano che le ha dato il nome (Gordon Moore)80: questa evidenziava l'andamento esponenziale del potenziamento dei processori dei computer in relazione al tempo, annunciando quindi un raddoppiamento delle prestazioni ogni diciotto mesi. Date queste premesse, l'evoluzione tecnologica e sociale acquisirebbe uno slancio tale da traghettare gli uomini in un'era di dominio pressoché completo sulla materia, ma tale anche da rendere il nostro sviluppo del tutto imprevedibile e - per lo meno in una prima fase - incomprensibile (l'equivalente dell'orizzonte degli eventi della fisica). Il principio della discontinuità tecnologica - che di conseguenza diviene anche discontinuità storica - è il nocciolo concettuale della singolarità così definita. Una recente pubblicazione di Raymond Kurzweil (dal titolo decisamente accattivante: La singolarità è vicina)81 ha reso assai popolare questo concetto, erigendolo ad esemplificazione archetipica del cambiamento di paradigma di Kuhn (cui abbiamo fatto cenno nel § 1.1). Nelle previsioni di questo imprenditore ed inventore esperto di tecnologia informatica, il cammino umano di là dalla

singolarità si avvia lungo un processo di vera e propria deificazione, sia pure espressa in termini pseudoscientifici: Kurzweil suddivide la storia in sei epoche, l'ultima delle quali sarebbe caratterizzata da un «risveglio dell'universo», divenuto infine cosciente, dotato di un'intelligenza superiore e di un corpo corrispondente all'insieme della materia cosmica. Questo genere di suddivisioni in grandi ere della storia passata e futura (con annessa collocazione del momento presente all'inizio di una tappa in qualche modo nevralgica) non è certo nuovo; può anzi vantare illustri precedenti, solo che si pensi all'apocalittica giudaica antica o alla profezia cristiana medievale. E non a caso, dietro il paravento della terminologia e delle spiegazioni rigorosamente scientifiche che di questo vaticinio vengono fornite, si cela di fatto l'attesa spasmodica di una radicale frattura tra un presente sotto diversi punti di vista deludente ed un futuro carico di promesse di rigenerazione fisica, sociale e spirituale. A ben vedere, pare del tutto evidente che la profezia della singolarità non sia altro che una versione secolarizzata della speranza messianica in un salvatore dotato di attributi divini, ancorché reinterpretati secondo le categorie secolarizzate della tecnologia.

In qualche modo, questo messianismo tecnologico fa da specchio all'ansia ogni giorno più diffusa dell'essere sempre connessi e aggiornati: ne è la sublimazione religiosa, perché la dimensione di interconnessione assoluta che realizzerà le promesse di trascendenza dell'uomo sarà accessibile solo a chi avrà superato la fase digitale dell'evoluzione umana. Ci si trova insomma in una situazione che, evolvendo, rischia di assomigliare allo scenario descritto in un recente romanzo di fantascienza:

Essere connessi significava partecipare al gioco globale ad alta velocità, non abbassare la soglia di attenzione nemmeno per un secondo. Voleva dire separare le informazioni rilevanti da quelle insignificanti e trarne vantaggi, vantaggi che si dissolvevano non appena si veniva tagliati fuori dalla rete. Era necessario essere più bravi, più veloci, più economici, più innovativi e più flessibili della concorrenza, se necessario anche cambiando la propria residenza o addirittura il proprio lavoro. Voleva dire partecipare al gioco82.

La narrativa non fornisce certo dati oggettivi, ma interessa a noi perché rende conto delle rappresentazioni mentali che circolano e che risultano connesse alla religiosità. Quella che si prospetta è una corsa sempre più sfrenata verso una meta in sé non definita, ma che si intuisce - forse illudendosi - rilevante. Versione secolarizzata dell'epectasi paolina83, tale protendersi in avanti si accompagna alla consapevolezza che oramai non si corre più solo per raggiungere una qualche salvezza finale, quanto per non rimanere indietro rispetto agli altri e venir così sommersi nel mare dell'insignificanza. D'altra parte, fenomeni come quello dei «singolaritariani» ripropongono una lettura religiosa (o almeno criptoreligiosa) di tale corsa, fornendole un obiettivo e un senso.

Si badi bene a non considerare tali speculazioni come mero gioco intellettuale di alcuni studiosi d'informatica. I «singolaritariani» vengono ormai classificati come un vero e proprio movimento dall'ideologia tecnocentrica eventualmente riconducibile al più vasto insieme del «transumano». Centri di «ricerca» e di promozione dell'utopia tecnologica dimostrano la presa che tale corrente di pensiero assume in Occidente: si veda ad esempio il Singularity Institute for Artificial Intelligence di San Francisco84. Uno dei suoi research fellows, Eliezer S. Yudkowsky, ha stabilito i principi di base dei singolaritariani85, da lui definiti come i partigiani della singolarità. Sembra addirittura che si debbano riconoscere tre diverse correnti all'interno di questo movimento86: Accelerating Change (insiste sul carattere esponenziale dell'evoluzione tecnologica), Event Horizon (insiste sull'incomprensibilità del cambiamento che ci attende superata una certa soglia), Intelligent Explosion (insiste sull'accelerazione delle capacità intellettuali umane post-singolarità). Dal momento che il passaggio dell'uomo a un nuovo livello cognitivo implica di fatto un superamento dei limiti imposti dalle sue attuali caratteristiche fisiche (sia pure cerebrali), il legame del singolaritarianesimo con il transumanesimo (spesso indicato con la sigla «h+») non sorprende87. Quest'ultimo si distingue poi per il fatto di propugnare ogni sorta di potenziamento corporeo dato dall'evoluzione tecnica, sia esso finalizzato all'accrescimento intellettuale o meno: va da sé che preconizza cambiamenti epocali nei campi della medicina e della bioingegneria. Insomma, se da un lato si attende il dischiudersi di nuovi orizzonti di comprensione dell'universo e del posto dell'uomo in esso, dall'altro si aspira anche al conseguimento di beni più materiali quali un'immortalità tutta profana e nuovi poteri fisici. Si ritorna così alla contraddizione, che abbiamo rilevato più sopra (a proposito di David Franklin Noble), dell'aspirazione a una trascendenza terrena.

Il giovane filosofo svedese Nick Bostrom88, direttore del Future of Humanity Institute presso l'Università di Oxford (dove peraltro insegna), è forse uno dei più noti sostenitori del transumanesimo. La sua fede nella futurologia non è esente dalla consapevolezza che la crescita delle capacità dell'uomo presenta anche rischi gravi per la sua stessa sussistenza nel caso queste venissero usate male (existential risks). La tesi più interessante, dal punto di vista del nostro ragionare sulla rete, riguarda lo statuto della realtà in cui viviamo89: Bostrom, prendendo atto della crescente raffinatezza dei mondi digitali collegati alla rete, avanza l'ipotesi per cui, se davvero risultasse teoricamente possibile creare delle realtà artificiali potenzialmente indistinguibili da quella naturale, non vi sarebbe alcuna ragione per cui non potremmo essere noi stessi immersi all'interno di una simulazione virtuale, secondo quello stesso principio delle scatole cinesi scoperto con sgomento dall'esoterista descritto nel breve racconto Le rovine circolari di Jorge Luis Borges, o dal programmatore protagonista del film The Thirtheenth Floor di Josef Rusnak. La novità di tale antichissima intuizione (dalla caverna di Platone alla matrice dei fratelli Wachowski, solo per rimanere in Occidente) è

costituita proprio dall'avvento di Internet e del grado di interattività che esso ha reso possibile: se è vero che interi mondi possono essere creati attraverso l'uso della programmazione digitale e degli strumenti telecomunicativi, Bostrom si domanda se non potremmo noi stessi essere gli ignari personaggi di un grande videogioco.

Tecnologia e religione

Naturalmente, la carica religiosa di tali speculazioni tecno-informatiche - fondate o meno che siano: qui non interessa - implica una particolare concezione della tecnologia e del suo ruolo nella storia culturale e sociale. Risale al filosofo americano Andrew Borgmann90 la distinzione dei due grandi filoni interpretativi nel pensiero contemporaneo, quello «strumentale» e quello «sostantivo». Quanto al primo, su cui avremo modo di ritornare, basti dire che si tratta di una visione che concepisce la tecnologia come mero strumento di valore etico-culturale assolutamente neutro. Interessa qui il secondo, quello «sostantivo», che percepisce lo sviluppo delle potenzialità tecniche dell'uomo come l'affermazione di un nuovo sistema culturale, che ristruttura l'intero corpo sociale riducendolo a mera risorsa da organizzare, controllare e sfruttare. Insomma, vale qui il famoso motto lanciato da Marshall McLuhan91 contro la supposta neutralità strumentale dei mass media: «Il mezzo è il messaggio»92. La tecnologia, in siffatta concezione, acquista l'autonomia di un fine perseguito di per sé, al cui altare offrire una società del tutto strumentalizzata e, conseguentemente, disumanizzata. Inutile dire che tale corrente di pensiero valuta in maniera del tutto negativa questo processo, e non può che stigmatizzare l'attitudine della tecnologia a «produrre» cultura, perché - se stiamo alla posizione di Martin Heidegger - ne consegue da un lato l'affermarsi della «impiegabilità» come unico valore dominante in un mondo ormai ridotto a risorsa manipolabile, e dall'altro lato - fatto forse ancor più insidioso - l'instaurarsi della tecnica quale unico strumento di disvelamento della verità (dunque un monopolio gnoseologico)93. La visione sostantiva del sapere tecnico, nell'argomentare di Borgmann, si accompagna al concetto di «determinismo tecnologico», teoria riduzionista (risalente ad autori americani come gli economisti Thorstein Veblen e Clarence Ayres, e il sociologo William Ogburn) che definisce la tecnologia come il principio da cui derivano e sono quindi determinate la società e la cultura. Il carattere negativo del giudizio espresso sulla tecnologia così intesa è certo una caratteristica dominante della corrente «sostantiva». Questa affonda le radici nella riflessione di Weber sul disincanto del mondo (prodotto da una razionalizzazione burocratica delle società), per poi elevarsi sino alle denunce - da parte di Jacques Ellul94 - dell'autonomizzazione della tecnica (che diviene cioè fine a se stessa) e - da parte di Herbert Marcuse95 - della riduzione dell'individuo a mero ingranaggio dei sistemi sociali del mondo industrializzato.

Tuttavia, altri hanno inteso recuperare tale interpretazione per invertirla di segno: proprio la «sostantività» della cultura tecnologica potrebbe rappresentare

la salvezza dell'umanità. L'ottimismo del filosofo Jay Newman (professore alla University of Guelph, Ontario)96 nasce da una delle numerose letture entusiastiche ed utopiche del futuro che la realtà del mondo digitale ci dischiude. Egli, infatti, si sforza di dimostrare che la tecnologia è foriera di libertà e di progresso, espressione genuina di una tensione umana al miglioramento. In un certo senso, essa - sostiene Newman - appare molto più vicina alla religione di quanto si pensi comunemente: per dirla tutta, la religione si potrebbe persino descrivere come una forma di tecnologia, dal momento che costituisce pur sempre un prodotto del medesimo sforzo creativo che contraddistingue l'azione dell'uomo («technology as a religious endeavour»)97.

In ogni caso, come ancora ribadito Andrew Feenberg (allievo di Marcuse), il domani dell'umanità sarà determinato tanto dalla forma dei suoi strumenti quanto dalle decisioni politiche ed economiche dei suoi governanti. Quindi, risulta particolarmente urgente rendere più democratica la partecipazione di tutti alla creazione della tecnologia futura98.

Il caso dei cybersciamani

Un esempio interessante di come determinate speculazioni sulla natura del cyberspace possano fuoriuscire dall'alveo delle considerazioni astratte e trasformarsi in una pratica religiosa è dato dal fenomeno particolare dei tecnosciamani, o più precisamente dei cybersciamani99. In maniera piuttosto generale, si può definire il tecnosciamano come colui che fa uso delle moderne tecnologie per suscitare una trance di tipo estatico ed entrare così in comunicazione con una dimensione degli spiriti altra rispetto alla nostra oppure raggiungere una consapevolezza superiore, talora chiamata «stato gnostico»100. Ci troviamo qui all'incrocio di mondi quali la cultura «rave» e i culti «tecnopagani», in una terra di nessuno ove una sorta di movimento di frangia privo di qualsiasi riferimento istituzionale prospera nel brodo di una religiosità ai limiti del mero edonismo psichedelico. Il tecnosciamano utilizza il computer come uno degli strumenti atti a permettergli di «viaggiare», eventualmente caricando software di elaborazione di immagini frattali, indossando cuffie isolanti, ascoltando musiche sintetiche, ricorrendo a sistemi di stimolazione magnetica transcranica, assumendo droghe di vario genere e persino rinchiudendosi in una vasca di deprivazione sensoriale (facilmente acquistabile in rete). Si tratta, in fondo, di semplici mezzi atti ad azzerare gli stimoli quotidiani per poterne poi produrre di nuovi, accuratamente controllati al fine di suscitare un'alterazione della coscienza. Si può affermare che uno dei primi esempi, nella cultura popolare, di una pratica somigliante a questa si ritrova negli esperimenti compiuti dal protagonista del film di Ken Russell Stati di allucinazione (Altered States, 1980), peraltro ispirato a una storia vera. Il cybersciamano si distingue dal tecnosciamano per il fatto di focalizzarsi in particolare sulla dimensione virtuale aperta dalla tecnologia informatica: egli concepisce infatti l'ambiente digitale della rete come uno spazio abitato da una presenza spirituale. L'idea che si possa

considerare la rete alla stregua di una dimensione degli spiriti di tipo sciamanico potrebbe essere stata suscitata dalla sua struttura stratificata: infatti, oltre al «surface web» (quello che, per intenderci, è possibile indagare con motori di ricerca come Google) su cui si naviga abitualmente, vi è un «deep web», costituito da tutte quelle risorse online non indicizzate nei normali motori di ricerca o perché sono ad accesso ristretto o perché sono costituite da contenuti dinamici (cioè generati al momento dal server). Sembra che queste acque profonde siano molto più vaste di ciò che ci è dato vedere dalla superficie101. Perciò, nei fatti, il carattere esoterico del web potrebbe derivare dalla consapevolezza che molte delle sue risorse non sono normalmente accessibili agli utenti comuni: la rete presenta dunque una dimensione nascosta ma non meno gravida, rispetto a cui la parte visibile costituisce a stento la punta dell'iceberg. Di lì a evocarvi una presenza spirituale altra rispetto all'uomo, il passo è breve.

Tutto ciò spiega anche perché, rispetto all'importanza attribuita ai mezzi dell'estasi, il luogo acquisisca ora una nuova centralità: non è più il «come» del viaggio che importa, quanto piuttosto il «dove», cioè il cyberspazio. La maratona di navigazione nella rete costituisce la performance più comune nel cammino di ricerca dell'estasi perfetta. Va notato che quella del cybersciamano è una pratica del tutto solitaria, vissuta nell'ambito di una religione priva di chiesa e all'insegna di un individualismo tipicamente postmoderno. Questo fatto dimostra come siano del tutto inopportune le critiche di chi, come Jay Kinney (scrittore americano)102, ritiene che non possano esistere esperienze religiose autentiche in rete in ragione dell'impossibilità di ottenere l'isolamento e il raccoglimento necessari alla contemplazione: le continue distrazioni e i contatti intempestivi degli altri utenti costituirebbero degli impedimenti inaggirabili all'elevazione dell'anima. Qui, evidentemente, si tratta di mettersi d'accordo su come si voglia valutare, da un punto di vista sociale, l'esperienza in rete. Quest'ultima, al contrario, viene descritta da Brenda Brasher - un'altra osservatrice dei fatti religiosi sul web (insegna alla Tulane University) - come esperienza solitaria103, giudizio che Brasher si sforza di avvalorare citando Alfred North Whitehead: «La religione è quel che la gente fa quando è da sola»104. Ma, in tale dibattito, si deve considerare l'identità digitale (in compagnia) o la persona seduta al proprio computer (sola)? Si tratta di un problema dalle ramificazioni estese, come vedremo affrontando il tema della presenza online. D'altro canto, la solitudine del cybersciamano apre una questione del tutto differente, cioè quella del suo rapporto con la comunità e quindi del suo riconoscimento in quanto sciamano: inevitabilmente, il suo statuto viene sancito per semplice autoproclamazione, dal momento che intorno a lui non vi è nessun gruppo atto a legittimarne l'investitura. Quello del contatto con gli spiriti diviene quindi un carisma senza comunità, il che porta a pensare che qui, diversamente che nello sciamanesimo tradizionale, di carisma non si deve neppure parlare. Se infatti teniamo per buona la definizione del concetto data da Weber105, l'aura di eccezionalità della persona carismatica esiste solo perché riconosciuta da coloro che la circondano, siano essi sudditi,

allievi, seguaci, e così via. Tutto ciò permette di comprendere meglio perché questo tipo di esperienza possa essere stato considerato come una forma di magia: dal punto di vista di Émile Durkheim, questa classificazione risulterebbe corretta, dal momento che in tale pratica manca del tutto l'elemento sociale (tipico della religione), ma vi è invece quello di una finalità pratica ben specifica (tipico della magia). Infatti, il fenomeno del cybersciamanesimo è tutto concentrato sul viaggio: quello che interessa è il dato esperienziale, che è poi la ragione per cui non esistono oggetti rituali, ma solo strumenti funzionali (tra cui il computer connesso in rete, naturalmente). Si può certamente eccepire sulla genuinità di questa pratica come fatto propriamente religioso, dal momento che mancano numerosi elementi che normalmente dovrebbero farne parte. Nondimeno, si è talora tentato di farla rientrare nell'insieme delle manifestazioni di quella religiosità invisibile (in quanto non codificata, non istituzionale, non necessariamente collettiva) su cui ebbe ad insistere Luckmann106. È pur vero che certe «definizioni diffuse in particolare dai sociologi nella seconda metà del secolo scorso come conseguenza del prevalere della teoria della secolarizzazione, del tipo 'religione invisibile', 'religione diffusa', 'religione implicita', 'religione di sostituzione' e così via, non fanno altro che riflettere il particolare momento di crisi delle religioni istituzionali in cui sono state create»107, ma l'avvento e la diffusione di Internet ripropongono con forza problemi che sembravano legati al solo fenomeno della secolarizzazione (così come inteso a partire dalla metà del secolo scorso). Ora, il carattere invisibile della religione non deriva più solo dalla sua relegazione alla sfera privata (teoria della secolarizzazione), ma dalla evanescenza e, nel contempo, dal sovraffollamento dell'ambiente in cui si esprime, cioè la rete. In tale contesto, la nozione stessa di privato si trova inevitabilmente ad essere ridefinita. Di fatto, il carattere fortemente sperimentale delle pratiche religiose vissute online rende impossibile applicarvi le sia pure problematiche etichette della storiografia tradizionale108. In certi casi, sembra esservi una non meglio definibile «mistica» di Internet, intesa come dimensione del mistero e bacino di potenzialità spirituali cui attingere, prima ancora di una religione di Internet - intesa cioè come luogo di sviluppo di credenze e pratiche definite in maniera rigida. Del resto, che vi sia una forza psicotropa delle rappresentazioni digitali è stato fatto notare dallo sheikh Kabir Edmund Helminski, intervistato da Jeff Zaleski109. Questo noto rappresentante della confraternita sufi Mevlevi in America settentrionale riconosce che la forza immaginativa generata dalla fluorescenza dello schermo di un computer acceso tende, se si rimane connessi a lungo, a obliterare il legame con il corpo e a risucchiare l'utente in una dimensione esclusivamente mentale a tratti ipnotizzante. Altri si sono spinti oltre, stabilendo un paragone più puntuale tra il mondo virtuale elaborato dai computer e quello risultante dalla contemplazione mistica propria di determinate tradizioni esoteriche, quali la kabbalah, il sufismo e l'esicasmo110.

50 L.L. Dawson, D.E. Cowan, Introduction, in Id., Religion Online cit., pp. 1-16, in part. p. 8.

51 St.D. O'Leary, Utopian and Dystopian Possibilities of Networked Religion in the new Millennium, in Højsgaard, Warburg, Religion and Cyberspace cit., pp. 38-49.

52 H. Scheifinger, Hindu Embodiment and the Internet, in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 4, 2010, http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/frontdoor.php?source_opus=11305.

53 D. Noble, The Religion of Technology: The Divinity of Man and the Spirit of Invention, Alfred A. Knopf, New York 1997.

54 F. Bacone, Novum Organum 2,21.

55 M. van Overbeke, La Machine sacrée. Considérations à propos du simulacre cybernétique, in E. Castelli, Le sacré. Études et recherches, Aubier, Paris 1974, pp. 447-459.

56 H. Fisher, Cyberprométhée. L'instinct de puissance à l'age numérique, Vlb, Montréal 2003.

57 Cfr.: http://www.examiner.com/gnosticism-heretical-spirituality- in-national/gnostic-themes-japanese-anime; http://www.examiner.com/ gnosticism-heretical-spirituality-in-national/gnostic-themes-japanese-anime-part-2.

58 http://www.mit.edu/~bhdavis/NegroponteLec.html.

59 J. Cobb, Cybergrace: The Search for God in the Digital World, Crown Publisher, New York 1998.

60 M. Pesce, Ontos, Eros, Noos, Logos, in Sixth International Symposium on Electronic Arts (ISEA95), Montréal, 17-24 settembre 1995, http://mpesce.home.xs4all.nl/iseakey.html; Id., Ontos and Techne, in «Computer-Mediated Communication Magazine», 1997, http://www.december.com/cmc/mag/1997/apr/pesce.html.

61 M. King, Concerning the Spiritual in Cyberspace, in Seventh International Symposium on Electronic Arts (ISEA96), Rotterdam, 16-19 settembre 1996, http://www.jnani.org/mrking/writings/asats/spiritcyb.html.

62 P. Teilhard de Chardin, Il Fenomeno umano, Queriniana, Brescia 2008 (ed. or. 1955).

63 R.W. Emerson, The Over-soul, in Id., Essays: First Series, Prudence 1841.

64 H. Campbell, Spiritualising the Internet. Uncovering Discourses and Narratives of Religious Internet Usage, in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 1.1, 2005, http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/volltexte/2005/5824/pdf/Campbell4a.pdf.

65 I. Asimov, Fondazione e Terra, Mondadori, Milano 1987 (ed. or. 1986).

66 D. Simmons, I canti di Hyperion, 2 voll., Mondadori, Milano 1993-2000 (ed. or. 1989-1997).

67 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, sviluppato dalla società ucraina GSC GameWorld, uscito nel 2007.

68 Stalker (???????), 1979, regia di Andrej Tarkovskij (lo stesso di Solaris), sceneggiatura di Arcadij e Boris Strugackij, prodotto da Mosfilm.

69 M.B. Bittarello, Another Time, Another Space. Virtual Worlds, Myths and Imagination, in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 3.1, 2008, http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/frontdoor.php?source_opus=8297.

70 Virago, London 1999.

71 Ivi, p. 21.

72 D. Hakken, Cyborgs@cyberspace?: an ethnographer look to the future, Routledge, New York-London 1999.

73 W.A. Stahl, God and the Chip: Religion and the Culture of Technology, Wilfrid Laurier University Press, Waterloo (Ontario) 1999.

74 B. Gates, N. Mihrvold, P. Rinearson, The Road Ahead, Viking Press, New York 1995, pp. 89 sgg.

75 P. Virilio, The Information Bomb, Verso, London-New-York 2005, p. 41.

76 H. Urban, The Devil at Heaven's Gate: Rethinking the Study of Religion in the Age of Cyber-Space, in «Nova Religio», 3, 2000, pp. 269-302.

77 J.B. McOmber, Technological Autonomy and Three Definitions of Technology, in «Journal of Communication», 49, 1999, pp. 137-153.

78 Cl. Lévi-Strauss, Race et histoire, Unesco, Paris 1952.

79 http://www-rohan.sdsu.edu/faculty/vinge/misc/singularity.html.

80 D.C. Brock, Understanding Moore's Law: Four Decades of Innovation, Chemical Heritage Press, Philadelphia 2006.

81 Apogeo, Milano 2008 (ed. or. 2005).

82 F. Schätzing, Limit, Editrice Nord, Milano 2010, p. 426 (ed. or. 2009).

83 «Epectasi» è il termine utilizzato da Gregorio di Nissa (IV secolo) per esprimere la tensione di cui parla Paolo: «Non però che io abbia già conquistato il premio e sia arrivato alla perfezione; solo mi sforzo di correre per conquistarlo, perché anch'io sono stato conquistato da Gesù Cristo. Fratelli, io non ritengo ancora di esservi giunto, questo soltanto so: dimentico del passato e proteso verso il futuro, corro verso la meta per arrivare al premio che Dio ci chiama a ricevere» (Filippesi, 3, 12-14).

84 http://singinst.org.

85 http://yudkowsky.net/obsolete/principles.html.

86 http://yudkowsky.net/singularity/schools.

87 N. Bostrom, A History of Transhumanist Thought, in «Journal of Evolution and Technology», 14, 2005, http://jetpress.org/volume14/bostrom.html.

88 http://www.nickbostrom.com/.

89 N. Bostrom, Are You Living In a Computer Simulation?, in «The Philosophical Quarterly», 53, 2003, pp. 243-255.

90 A. Borgmann, Technology and the Character of Contemporary Life: A Philosophical Enquiry, University of Chicago Press, Chicago 1984 (si veda in particolare il secondo capitolo).

91 M. McLuhan, Understanding Media: The Extensions of Man, McGraw-Hill, New York 1964.

92 Peraltro citato in Dawson, Cowan, Introduction cit., p. 9.

93 M. Heidegger, La questione della tecnica, in Id., Saggi e discorsi, Mursia, Milano 1976 (ed. or. 1954).

94 J. Ellul, Il sistema tecnico. La gabbia delle società contemporanee, Jaca Book, Milano 2009 (ed. or. 1977).

95 H. Marcuse, L'uomo a una dimensione. L'ideologia della società industriale avanzata, Einaudi, Torino 1967 (ed. or. 1964).

96 J. Newman, Religion and Technology. A Study in the Philosophy of Culture, Praeger, Westport-London 1997.

97 Ivi, p. 109.

98 A. Feenberg, Transforming Technology: A Critical Theory Revisited, Oxford University Press, Oxford 2002, in part. p. 3.

99 L. Martínková, Computer mediated religious life of technoshamans and cybershamans. Is there any virtuality?, in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 3, 2008, pp. 43-60.

100 http://technoshamanism.net.

101 M.K. Bergman, White Paper: The Deep Web: Surfacing Hidden Value, in «Journal of electronic publishing», 7, 2001, http://quod.lib.umich.edu/cgi/t/text/text-idx?c=jep;view=text;rgn=main;idno=3336451.0007.104.

102 J. Kinney, Net Worth? Religion, Cyberspace, and the Future, in «Futures», 27, 1995, pp. 763-776.

103 B.E. Brasher, Give Me That Online Religion, Jossey-Bass, San Francisco 2001, p. 10.

104 A.N. Whitehead, Religion in the Making: Lowell Lectures, Macmillan, Old Tappan (N.J.) 1926.

105 «Una certa qualità della personalità di un individuo, in virtù della quale egli si eleva dagli uomini comuni ed è trattato come uno dotato di poteri o qualità soprannaturali, sovrumane, o quanto meno specificamente eccezionali»: M. Weber, Economia e società, Edizioni Comunità, Milano 1961, p. 238 (ed. or. 1921-1922).

106 Th. Luckmann, La religione invisibile, Il Mulino, Bologna 1969 (ed. or. 1963).

107 G. Filoramo, Che cos'è la religione. Temi, metodi, problemi, Einaudi, Torino 2004, p. 87.

108 O. Krüger, Discovering the Invisible Internet. Methodological Aspects of Searching Religion on the Internet, in «Heidelberg Journal of religions on the Internet», 1, 2005, http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/frontdoor.php?source_opus=5828.

109 J. Zaleski, The Soul of Cyberspace, Harper Collins, San Francisco 1997, p. 75.

110 L. Duridanov, S. Simoff, «Inner Listening» as a Basic Principle for Developping Immersive Virtual Worlds, in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 2, 2007, http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/frontdoor.php?source_opus=8299.

3. «Online religion» e «religion online»

La religione in rete e il presunto fallimento delle tesi sulla secolarizzazione

Nel 2000, un articolo di Christopher Helland111, oggi professore di sociologia presso la Dalhouse University di Toronto, ha definito un modello fondamentale nella classificazione dei fenomeni religiosi in relazione a Internet. Fatto non del tutto sorprendente, l'autore apre il proprio contributo sottolineando l'effervescenza dell'attività religiosa nel mondo della rete, a dimostrazione del fallimento delle tesi sulla secolarizzazione nel mondo occidentale. Il che, a dire il vero, mette in luce un equivoco di fondo (assai diffuso nella letteratura sociologica) circa la natura di questo processo: se partiamo - come peraltro fa lo stesso Helland - dalle riflessioni di Peter Berger112, dobbiamo precisare che per secolarizzazione s'intende generalmente una perdita d'influenza sulla scena pubblica delle istituzioni religiose tradizionali. Va da sé che questo è molto diverso dall'annunciare sic et simpliciter la scomparsa della religione all'interno del mondo occidentale. Andrebbero mantenute distinte da un lato le constatazioni fatte (a partire da Weber) sulla situazione religiosa dell'Occidente industrializzato, almeno in parte ancora valide, e dall'altra le facili previsioni sul futuro, cui molti si sono lasciati andare, queste sì effimere. Allora, la questione che si pone è la seguente: dove si collocano le manifestazioni religiose della rete rispetto all'evolversi, nel mondo fisico, delle istituzioni e delle comunità sottoposte (forse) a un processo di secolarizzazione? Si può certo discutere sulla reale incidenza di quest'ultima e sul suo eventuale superamento nelle società post-moderne in qualche modo soggette a un re-incanto del mondo113, ma questo esigerebbe che si tenesse ferma - cosa che non si fa - una definizione condivisa e coerente dell'oggetto in trasformazione, s'intende la religione. Da questo punto di vista, le conclusioni più solide, proprio per la loro trasparenza e verificabilità, vengono dai sociologi americani Pippa Norris e Ronald Inglehart114: il risultato tutto sommato semplice cui essi giungono è che l'indice della pratica religiosa socialmente misurabile è inversamente proporzionale a quello della sicurezza percepita dagli individui. Dunque, gli esseri umani non sono religiosi in maniera costante, ma lo sono più o meno secondo le circostanze: in un contesto di garanzie sociali ed economiche, lo saranno di meno (secolarizzazione). Di fronte ad una analisi di questo genere, radicata nell'evidenza empirica, tesi già abbondantemente contestate115 come quella del mercato religioso (di Rodney Stark e di Roger Finke) incassano un colpo molto duro. Quest'ultima sosteneva infatti che la secolarizzazione non dipendeva dagli individui - sempre potenzialmente religiosi - ma dalla stagnazione del mercato religioso: dove vi è poca varietà nell'offerta (come in Europa), il consumo è scarso.

Dove si colloca, in tale discussione, il pullulare di spiritualità disincarnate cui si assiste in rete? Si può davvero parlare di una post-secolarizzazione adducendo

come esempio la varietà delle esperienze religiose online? Da un lato, proprio la latitanza di una qualsiasi forma di controllo sulle dottrine proposte in Internet ne consente il libero moltiplicarsi, ma dall'altro lato si tratta in molti casi di religiosità del tutto astratte, prive di una pratica sociale (s'intende qui offline) significativa e dunque misurabile.

Tutto ciò ha un notevole impatto sul paradigma interpretativo adottato da Helland, e di conseguenza da tutti noi, almeno nella misura in cui lo accettiamo. Se è vero che la rete, proprio in qualità di mezzo comunicativo, è nel contempo «specchio e ombra»116 dei processi di costruzione della realtà sociale esterna («as above below», dice Helland), ne consegue che la fragile distinzione tassonomica tra religioni tradizionali (in crisi: secolarizzazione?) e Nmr - Nuovi movimenti religiosi - (fiorenti: post-secolarizzazione?), d'uso corrente per indicare alcuni sviluppi particolari dello scenario religioso contemporaneo, tenderà con ogni evidenza a riproporsi in Internet. Di qui, in qualche modo, discende il modello proposto da Helland, che distingue in maniera analoga tra «religion online» e «online religion».

Strumento o ambiente?

La locuzione «religion online» mette al primo posto il termine religione, seguito dall'attributo che ne indica la presenza in rete. In realtà, nella letteratura anglosassone ci si sofferma generalmente di meno su questa categoria, e non a caso Helland vi dedica solo un breve paragrafo, al fondo del suo articolo. Bisogna difatti riconoscere che essa riveste un interesse teorico minimo; d'altra parte, presenta anche meno rischi di abbagli speculativi. «Religion online» è l'etichetta con cui s'intende indicare ogni realtà religiosa che si apre al nuovo mezzo comunicativo senza tuttavia subirne - almeno apparentemente - un cambiamento rilevante quanto alla sua essenza. In questo contesto, Internet viene percepito come mero mezzo comunicativo, forse più efficace e potente di altri, ma che non mette in nessun modo in discussione la configurazione generale di un'istituzione o di una comunità solidamente ancorata alla realtà offline. Come è facile aspettarsi, le religioni tradizionali e/o istituzionali tendono tutte a rientrare in questa tipologia. Qui la rete mantiene, come indicato dall'espressione stessa, un ruolo del tutto secondario: viene senza dubbio utilizzata per rendere disponibili documenti catalogati, trasmettere informazioni, comunicare messaggi religiosi, e mettere in atto strategie più o meno efficaci di reclutamento, ma non è mai intesa come sostitutiva della pratica rituale e della vita comunitaria del mondo «reale». In una visione di questo genere, Internet è percepito come strumento. Il quadro teorico è dato dalla corrente di pensiero che afferma la continuità dello sviluppo della tecnologia (che deve essere conseguentemente demitologizzata)117. Tale corrente è stata fatta propria da una teologia che benedice il miglioramento dei mezzi dell'uomo nel loro sviluppo graduale e privo di scosse, e che non deve in nessun caso sfuggire al suo controllo (in primo luogo etico)118 né modificare la

sua vita spirituale. In tale prospettiva, la creazione della rete è l'analogo dell'invenzione del codice in epoca tardoantica, della scoperta della stampa a caratteri mobili nel XV secolo, della diffusione dei mezzi di comunicazione di massa (radio e televisione) a partire dall'inizio del XX secolo: può suscitare qualche inquietudine o qualche entusiasmo nelle gerarchie, ma non porta cambiamenti tali da creare una frattura irreparabile con il passato119.

«Online religion» è invece espressione che mette al primo posto la qualità dell'essere connessi. S'intende indicare in tal modo tutte quelle realtà per le quali la presenza in rete diviene determinante al punto da condizionare la natura stessa dell'esperienza religiosa. Questa, infatti, nasce e si sviluppa in un contesto la cui novità - proporzionale al crescere dell'interattività - appare tale da mettere in discussione buona parte dei parametri generalmente dati per assodati nell'identificazione dei fenomeni religiosi. In Internet, l'identità del fedele è rinegoziata e rinegoziabile all'infinito, mentre i confini tra pubblico e privato divengono sempre più impalpabili; il potere delle gerarchie si sgretola in un contesto in cui vale solo la forza delle argomentazioni dialettiche e del riconoscimento spontaneo che ad esse viene tributato; i vincoli comunitari mutano radicalmente in ragione della ridefinizione degli attributi di intimità, distacco e transitorietà dei legami; i testi sacri (o le dottrine stabilite) sono soggetti a continua rielaborazione e falsificazione (ammesso che qui tale concetto abbia senso) nell'ambito di quello che si configura come un sistema aperto, dove creatività e condivisione tendono ad affermarsi su esoterismo e ortodossia. E potremmo andare avanti così a lungo, ma quel che importa chiarire è che, secondo questo paradigma interpretativo, Internet non deve più esser considerato solo come uno strumento, quanto piuttosto come un ambiente, un nuovo mondo dotato di nuove regole.

Al fine di spingere un poco più avanti la riflessione, potrà essere utile ricordare la similitudine propostami un giorno come ipotesi critica, in maniera del tutto informale, da un amico e collega120, il quale notava come in fin dei conti Internet intrattenesse con il mondo fisico un rapporto analogo a quello del mare con la terraferma nell'ambito delle riflessioni condotte da Carl Schmitt sul diritto internazionale121: il giurista e filosofo tedesco affermava infatti che con la scoperta delle Americhe e l'improvvisa crescita d'importanza della navigazione nei nuovi equilibri geopolitici e religiosi, erano cambiate le norme governanti i rapporti tra gli stati; a un «nomos della terra» prese a contrapporsi un «nomos del mare», portatore di una diversa weltbild, di una differente «immagine del mondo», che non poteva più fondarsi sulla rassicurante stabilità delle strutture statali (indissolubilmente legate alla terra), ma doveva ridefinirsi sulla base dei nuovi criteri dati dal potere marittimo e dalla superiorità economica e tecnologica (legati alla «liquidità» del nuovo territorio). Nei termini del linguaggio schmittiano, potremmo dire che la rete impone alla religione una sorta di «nomos del mare». Com'è evidente, la scoperta di un nuovo mondo rappresenta una

rottura rispetto al passato, rivoluziona la geografia nota sino a quel momento, apre un'era nuova, ridefinisce gli equilibri. Dal punto di vista della tecnologia (qui intesa secondo un'accezione tutta moderna del termine che nulla ha a che vedere con le antiche «artes mechanicae»), ci troviamo in piena discontinuità: la sua storia ha inizio con la rivoluzione industriale e costituisce solo un segmento brevissimo del nostro percorso evolutivo; per certi versi non è null'altro che il preambolo di un evento decisivo, vero e proprio punto di svolta dell'itinerario dell'uomo su questa terra: la comparsa di Internet. L'umanità si affaccia per la prima volta su territori completamente nuovi, artificiali eppure misteriosi, ove le speranze di palingenesi s'aggrumano in nuove utopie. La rete non è solo un oggetto creato dall'uomo, ma è - al pari della tecnologia - realizzazione della nostra più profonda essenza, un'appendice naturale che è parte di noi pur essendo al di fuori di noi: in essa si compie il nostro destino, che è quello di accedere a una condizione superiore, uno stadio «transumano» che inizia con la nostra evoluzione in veri e propri cyborg, ossia esseri in rapporto simbiotico con la tecnologia digitale122.

Oltre la rigidità delle categorie

In realtà la suddivisione tra «online religion» e «religion online» non andrebbe intesa in senso radicalmente dicotomico, perché i confini tra le due categorie non sono certo netti, come ammesso più di recente dallo stesso Helland123. Si potrebbe dire che nella maggior parte dei casi, classificazioni come questa si limitano piuttosto a fornire degli idealtipi dal valore eminentemente euristico: sono dei modelli utili alla raccolta dei dati, ma non necessariamente alla comprensione profonda della realtà. Vi sono infatti aree marginali all'interno delle religioni tradizionali che, pur richiamandosi a sistemi gerarchici e dottrinali tipici della «religion online», dovremmo in realtà classificare come «online religion». E viceversa.

Un paio di esempi possono chiarire questo fatto. Si prenda il caso della diocesi di Partenia, di cui è titolare il vescovo Jacques Gaillot124. Uomo di chiesa dalle convinzioni forti ma politicamente scorrette, Gaillot ha alle spalle una storia di militanza a favore dei poveri e degli emarginati che ha più di una volta messo in imbarazzo le gerarchie ecclesiastiche. Ciò non bastasse, egli ha sovente espresso posizioni non allineate in materia di aborto, omosessualità e contraccettivi. Sino al giorno in cui, all'indomani della pubblicazione di un libro in cui criticava duramente le leggi francesi in materia di immigrazione125, è stato convocato a Roma per vedersi annunciata la rimozione dalla diocesi di Evreux e la nomina a quella sinecure (in quanto inesistente) di Partenia. Questa era infatti una località della Mauritania sitifiana, nota nel IV secolo ma oggi scomparsa sotto la sabbia del deserto. Si trattava quindi di un provvedimento volto ad allontanare Gaillot dalla scena pubblica, insomma a renderlo inoffensivo. Nel 1996, egli ha deciso di volgere a suo favore la situazione creando la diocesi virtuale di Partenia, attraverso l'apertura di un sito web disponibile in sette lingue. Qui il prelato può

esprimersi in tutta libertà in un contesto che gli permette di raggiungere un pubblico vasto; inoltre, il forum consente al sito di divenire luogo di discussione sui temi dell'attualità religiosa e non solo.

La costituzione della Partenia online ha interessato diversi osservatori del fenomeno religioso in Internet perché mostra in modo efficace come l'autorità e le gerarchie tradizionali tendano a perdere presa nel mondo della rete126. D'altra parte, l'esperimento di Gaillot interessa anche perché sfocia su di una realtà di frontiera, in bilico tra la «religion online», che rappresenta il background di provenienza, e la «online religion», cioè l'insieme delle caratteristiche della rete che ne hanno permesso l'esistenza e il successo.

In senso contrario, occorre constatare che un certo numero dei cosiddetti nuovi movimenti religiosi, che in quanto tali saremmo indotti a considerare a loro agio con il mondo della rete, in realtà intrattengono con essa un rapporto piuttosto ambiguo, quando non decisamente difficile. Infatti, la configurazione settaria ed esoterica di molti di questi culti entra rapidamente in conflitto con il funzionamento del nuovo mezzo di comunicazione, un conflitto che si conclude inevitabilmente con dei compromessi e degli adattamenti. La chiesa di Scientology è forse l'esempio migliore che si possa presentare127. Non vi è alcun dubbio che l'associazione religiosa fondata negli anni Cinquanta da Lafayette Ronald Hubbard sia da includere tra i NMR: essa si configurava inizialmente come un movimento del potenziale umano che proponeva ai suoi aderenti un sistema di auto miglioramento fondato su di una dottrina di tipo gnostico (esposta in quello che diverrà il testo fondamentale del movimento, cioè Dianetics, pubblicato nel 1950). Uno degli aspetti più interessanti della storia di Scientology è rappresentato dalla sua trasformazione da semplice tecnica di training mentale a vero e proprio movimento religioso, dotato di una struttura ecclesiastica e di una dottrina segreta. La diffusione di Internet ha messo a repentaglio la struttura della setta, in particolare su due fronti128. Il primo, quello della propaganda, è stato aperto dall'uso intensivo della rete da parte dei detrattori (ex membri della setta o aderenti a movimenti anticulto) che intendevano criticare apertamente gli aspetti più inquietanti della nuova chiesa. Onde contrastare questa propaganda negativa, Scientology ha reagito tentando di sovraccaricare con miriadi di messaggi fasulli il gruppo di discussione (gruppo Usenet: alt.religion.scientology) dove venivano espresse le critiche. Quando poi, nel 1994, cominciarono ad esser pubblicati alcuni degli insegnamenti segreti della chiesa, questa si adoperò per cancellare direttamente i messaggi incriminati e fece causa per violazione del copyright. Da ultimo, la gerarchia ha preso a distribuire ai fedeli il kit autorizzato di collegamento alla rete, il quale include una censura automatica di tutti i siti non approvati (ossia tutti quelli che esprimono una qualsiasi critica nei confronti della chiesa).

NMR e la rete

Il caso di Scientology rivela in maniera chiara come anche un movimento religioso di recente fondazione, imperniato sulla dottrina elaborata da un autore di fantascienza quale è stato Hubbard, possa far mostra di notevoli idiosincrasie nei confronti della rete. Infatti, laddove la vita comunitaria si trova soggetta ad un controllo assoluto e l'imposizione dell'autorità dei capi si fonda sul completo dominio dell'orizzonte sociale e culturale di ogni fedele, l'accesso alla rete costituisce una minaccia grave: aprendo una finestra interattiva su di un mondo sostanzialmente privo di costrizioni, che presenta una propria versione globalizzata di normalità, essa costituisce una forza decostruttiva pericolosissima. Internet è un campo aperto troppo facilmente accessibile, il che mina alle fondamenta ogni realtà che si voglia costituire come un campo chiuso e protetto. L'identità plurale del mondo online abbatte i confini delle costruzioni identitarie monopolizzate dalla comunità religiosa. Dove la rete arriva, non possono sussistere realtà quali la Jonestown del Peoples Temple, la comunità autarchica fondata in Guyana nordoccidentale da James Warren Jones e salita agli onori della cronaca in ragione del suicidio collettivo praticato dai suoi poco più di novecento membri nel novembre del 1978. Movimenti come questo riescono a ricreare un ambiente interno completamente isolato e impostato su parametri di realtà ridefiniti secondo l'ideologia proposta: si alimenta quindi nei confronti del mondo esterno una tensione negativa, che viene mantenuta grazie ad un controllo assoluto dell'informazione. Il controllo della comunicazione ai confini e l'attivazione di filtri che selezionano e limitano lo scambio di informazioni tra dentro e fuori sono quindi fondamentali. Tuttavia, con la diffusione capillare di Internet, tali confini divengono troppo permeabili, al punto da risultare incontrollabili e da impedire così il mantenimento di un distacco significativo tra interno ed esterno. Solo per fare un esempio, si è notato come nelle sette la rete annulli l'efficacia di ogni profilassi nei confronti degli ex membri, facilitando contatti e scambi che naturalmente allargano in maniera incontrollabile il bacino della dissidenza interna. In tal senso, il net può sembrare profondamente anarchico, caratteristica questa che, come vedremo, mina alla base ogni forma di autorità basata sulla tradizione e fatta valere con forme di controllo repressive. Tutto ciò può suscitare qualche inquietudine negli osservatori tradizionalisti129, che tendono quindi a sottolinearne l'aspetto confuso, demagogico, quando non criminale: invece di una libertà anti-istituzionale avremmo un'incapacità sistematica a gestire il sovraccarico di informazioni non verificate (usate peraltro come arma terroristica: la disinformazione); invece di libertà di parola avremmo terrorismo verbale; invece di collegamenti virtuosi (circolazione dell'informazione e difesa della democrazia) avremmo pericolose quanto inedite alleanze (come quella tra l'anti-americanismo e il fondamentalismo islamico). In ogni caso, al di là dei facili e interessati allarmismi, resta comunque vero che i sistemi di controllo della rete, che pur esistono, incontrano grandi difficoltà ad adempiere alla propria funzione efficacemente.

Dopo il drammatico evento del suicidio dei membri della setta Heaven's Gate, sui cui ci siamo già soffermati, molti hanno cominciato a domandarsi se l'efficacia dello strumento comunicativo dato dalla rete non costituisse una minaccia, dal momento che facilita oltremisura il reclutamento di nuovi adepti da parte delle sette. In realtà è stato ampiamente dimostrato che, per quanto i NMR possano effettivamente fare uso del net nella loro attività missionaria, l'efficacia di questo tipo di strategia rimane molto bassa130. Si è fatto notare che la conversione costituisce un processo sociale che, nella sua complessità, non può prescindere dal contatto diretto del potenziale adepto con un membro specifico del culto. Insomma, come alle origini del cristianesimo, l'adesione a una religione dai costi sociali elevati non può che passare sempre e comunque dalla trama dei rapporti interpersonali. D'altra parte, è interessante notare come si sia voluto sposare considerazioni come queste, fondate su evidenze empiriche, con una lettura ispirata alla teoria del mercato religioso (vista più sopra): Internet, per sua stessa natura sregolato, veicolerebbe una religione dai costi di conversione troppo bassi per potersi presentare come un prodotto realmente appetibile e dunque credibile. Si tratta di una logica da supermercato, dove quel che pago troppo poco sa di impostura. Che è poi un modo indiretto di contestare la genuinità dell'esperienza religiosa online. Non a caso, quelli che si sforzano di dimostrare che i NMR non reclutano sul web sono poi gli stessi che criticano fortemente, come del tutto infondate, le inquietudini provocate dagli aspetti più radicali di alcuni di questi culti. E che poi sottolineano come siano invece i movimenti anticulto ad approfittare maggiormente dell'avvento di Internet, che avrebbe loro permesso di diffondere calunnie d'ogni genere in virtù di un mezzo eccessivamente libero. Ne deriva un'equivalenza piuttosto coerente ma dal sapore troppo ideologico che contrappone l'associazione Internet-disinformazione-associazioni anticulto da una parte e Rapporti umani diretti-informazione verificabile-NMR dall'altra. Douglas E. Cowan - stretto collaboratore di quel Lorne L. Dawson (due sociologi canadesi legati alla University of Waterloo, Ontario) che contesta il concetto stesso di manipolazione mentale in quanto espressione di un ingiustificato e malevolo isterismo collettivo contro i NMR131 - sostiene che questi movimenti anticulto prospererebbero in Internet solo in virtù della completa assenza di ogni controllo delle informazioni che viaggiano su tale piattaforma di comunicazione132: in breve, fanno solo disinformazione. Sarebbe interessante decostruire tali posizioni, spesso presenti nella letteratura accademica anglosassone, per identificarne il fondamento ideologico, ma è questa una ricerca che ci porterebbe fuori strada. In maniera più serena, lo studioso francese Jean-François Mayer133 conferma che la rete costituisce un mezzo di grande risonanza per i detrattori delle sette: il punto non è l'accuratezza o meno delle informazioni da essi fornite, quanto il fatto che la presenza online sia priva di qualsiasi corrispondenza con la consistenza fisica di un movimento. Nel caso presentato da Mayer, i pochi ex membri della nuova religione giapponese Sukyo Mahikari, fondata nel 1959 da Kotamo Okada, sono riusciti ad alzare la propria voce allo stesso livello rispetto alla propaganda del movimento da essi criticato. Episodi

come questo, dice Mayer, ispirano l'atteggiamento di chiusura di certi movimenti, quali - per fare un esempio - i testimoni di Geova. Sta di fatto che ad oggi anche le chiese o le comunità religiose più refrattarie all'uso di Internet debbono scendere a compromessi: l'isolamento assoluto dalla rete non è più un'opzione praticabile perché conduce inevitabilmente all'annientamento del soggetto in questione. Quand'anche ci si sforzi di tenerla lontana dalla vita comunitaria, la rete esercita comunque il suo influsso: solo che, in tal caso, si tratta di un influsso incontrollato e in fin dei conti deleterio per la «purezza» del gruppo. Non si può infatti evitare che nell'etere digitale si diffondano, per esempio, notizie e critiche (o disinformazione...): nel caso del gruppo Two-by-Twos (movimento di origine protestante dalla cristologia antitrinitaria che insiste sull'escatologia: il nome viene dal fatto che i ministri viaggiano e lavorano in coppia), per scelta assente dalla rete, le critiche diffuse dagli ex membri hanno avuto l'effetto - per via indiretta ma non meno efficace - di diminuire il rigore di certi precetti. Per essere contrastate efficacemente, le critiche presenti sul web necessitano di una risposta sul web: nel regno della propaganda, la voce che si fa sentire è quella che vince. Con tale consapevolezza, l'anziano Jeffrey R. Holland, del collegio dei dodici apostoli della Chiesa di Gesù Cristo dei santi degli ultimi giorni, ha promosso la creazione di un sito ufficiale dei mormoni134. Accettare di partecipare al gioco della rete diviene allora l'unica strategia efficace, se non si vuole essere esclusi da ogni scenario, incluso quello offline. Del resto, è stato fatto notare che attivare una presenza online consente di rinnovare completamente un'immagine di partenza definitasi nel mondo offline come negativa. Si prenda l'esempio dei Branch Davidians135, un gruppo religioso protestante distaccatosi dagli avventisti davidiani del settimo giorno e caratterizzato da una forte tensione escatologica: la piccola setta guidata da David Koresh è oggi nota soprattutto a causa della tragedia di Waco, località del Texas dove, nel 1993, 76 persone sono morte a seguito dell'assalto alla sede del gruppo da parte delle forze dell'ordine (venute ad eseguire un mandato di perquisizione perché convinte della presenza di armi illegali). Per gli attuali membri del movimento religioso, la rete ha rappresentato un mezzo di comunicazione facilmente accessibile e dotato di grande capacità di diffusione, tramite il quale proporre letture alternative del funesto evento passato. In questo modo, è stato loro possibile rientrare nel gioco del conflitto delle interpretazioni da cui normalmente sarebbero stati esclusi per l'impossibilità a fare udire la propria voce.

Religioni tradizionali e la rete

La diffusione di Internet ha investito le religioni tradizionali, costringendole a fare i conti con tale destabilizzante novità. Come accennato più sopra, le gerarchie istituzionali si sono generalmente rapportate alla rete intendendola come un efficace (talora persino troppo) mezzo di comunicazione, nuova tappa di un progresso tecnologico graduale dal carattere puramente strumentale.

Al di là dell'entusiasmo più o meno forte con cui ci si è lanciati nello sfruttamento delle nuove potenzialità offerte dal web, si vede bene come la presenza di istituzioni tradizionali favorisca un'interpretazione riduzionista della nuova tecnologia comunicativa. Certo può dipendere dai casi singoli. È noto, ad esempio, come l'islam apprezzi particolarmente le nuove funzionalità, che in sé non mettono in discussione nessuno dei fondamenti del più giovane dei monoteismi; si può al contrario sottolineare come queste agevolino il trasferimento di dati e informazioni nel mare digitale, aumentando l'estensione dell'attività di propaganda nonché la visibilità di correnti prima marginali136. Certo, occorre sottolineare l'incidenza - particolarmente evidente nel caso di questa religione - del «digital divide»: l'islam virtuale rimane appannaggio di una tutto sommato esigua e benestante minoranza, il cui livello di istruzione e di competenze informatiche è talora più elevato di quello degli stessi governi di riferimento. Quanto poi all'atteggiamento generale di questa minoranza, si rileva, come dice Gary R. Bunt (senior lecturer all'università di Wales), una «creatività» dei musulmani in Internet. Quest'ultimo è da essi accolto, da un lato, come una necessità (occorre che l'islam partecipi alla corsa nella colonizzazione del nuovo territorio virtuale) e, dall'altro, come l'occasione di ricostituire l'ideale della «umma», ora unita sotto il vessillo della globalizzazione. Che poi si assista all'emergere di contraddizioni quali l'uso avanguardistico delle tecnologie digitali da parte di gruppi che predicano il ritorno a un mitico tempo delle origini (per esempio nella conduzione del Jihad contro l'Occidente) non deve stupire: si tratta infatti di una dinamica che s'inscrive nel paradossale rapporto dell'islam con la modernità tecnologica in generale, prima ancora che con Internet in particolare.

Riguardo al ruolo della rete come veicolo privilegiato della globalizzazione, vale la pena sottolineare uno dei suoi effetti più evidenti sull'evoluzione dei monoteismi ebraico e islamico, ossia l'accresciuto rischio di una loro omologazione culturale. Si prenda ad esempio il pullulare di siti del tipo «Ask a rabbi»137 o «Ask an imam»138, dove l'immigrato fisicamente distante dalla patria d'origine o dalla comunità di riferimento può chiedere e ricevere indicazioni sulle questioni cui si trova confrontato nel nuovo ambiente: si tratta di funzionalità date dalla comunicazione online che lo tengono ancorato al paradigma religioso d'origine, ostacolando di fatto tutti quegli adattamenti che fanno naturalmente parte del processo di inculturazione. In qualche modo, la globalizzazione incentivata dal net smorza il formarsi di nuove specificità culturali originate da un rapporto dinamico con gli ambienti locali.

Diverso è il caso della Chiesa cattolica, la cui particolare dottrina sacramentale costituisce una barriera invalicabile all'accettazione della rete come nuovo ambiente dell'agire umano. Se si legge il documento Chiesa e Internet elaborato dal Pontificio Consiglio delle Comunicazioni sociali (disponibile sul sito della Conferenza episcopale italiana)139, alcune espressioni chiave permettono di farsi un'idea precisa della posizione ufficiale delle autorità vaticane: la rete è un

«mezzo di comunicazione sociale», da intendersi - al pari degli altri (radio e televisione) - come un «dono di Dio» che illumina il «lungo viaggio dell'umanità» (continuità tecnologica) dalla confusione di Babele al dono delle lingue della Pentecoste. I media sociali sono poi definibili come «fattori culturali» che giocano un ruolo apprezzabile nell'«estendere e consolidare il Regno di Dio», in ragione della loro capacità a «trasmettere informazioni e insegnamenti». In breve, Internet si situa al fondo di una catena di migliorie tecnologiche che contribuiscono al percorso evolutivo umano: questa prospettiva puramente funzionale si ritrova concretamente nella strutturazione del sito ufficiale del Vaticano140, una sorta di bacheca informatica dotata di un livello di interattività prossimo allo zero. Tornando al testo del documento, si finisce con il cogliere una consapevolezza, da parte del redattore, dell'esistenza di altre possibili letture - sia pure non condivisibili - del fenomeno Internet. E, non a caso, giunge puntuale la denuncia di alcuni problemi legati alla sua natura. Il primo di essi consiste nell'eccessiva apertura del nuovo sistema comunicativo, tale da incoraggiare gli utenti a scegliere «gli elementi di confezioni religiose che meglio si adattino ai loro gusti»; si stigmatizza quindi una «tendenza - evidente anche in altri contesti - di alcuni cattolici a essere elettivi nella loro adesione alla dottrina della Chiesa». In secondo luogo, viene denunciata come problematica la realtà virtuale del cyberspazio, che ha «alcune preoccupanti implicazioni per la religione come anche per altri settori della vita». Il limite è dunque tracciato in maniera molto netta: «la realtà virtuale non può sostituire la reale presenza di Cristo nell'Eucaristia, la realtà sacramentale degli altri Sacramenti e il culto partecipato in seno a una comunità umana in carne e ossa. Su Internet non ci sono Sacramenti». Fissati questi paletti, si prosegue con una sintesi dei documenti vaticani del secolo scorso141 al fine di evidenziare il dovere della Chiesa di comprendere ed integrare la nuova tecnologia, ma solo nella misura in cui ciò serva ad un piano di evangelizzazione. Gli adattamenti della Chiesa all'insorgenza del web sono in realtà semplici riallineamenti tattici, funzionali alla cristianizzazione, i quali però non mettono minimamente in discussione l'essenza stessa dell'istituzione e della pratica da essa veicolata.

Anche in ambito protestante, quanto al rapporto con la rete, si è spesso rimasti ancorati alle modalità di una strategia missionaria, come quella messa in atto nel 2002 dal «Online Missionaries Project»: questo progetto riuniva alcune associazioni evangeliche britanniche con lo scopo di costituire una rete sociale online ove dare continuità ai frammentari contatti creati durante l'attività missionaria rivolta ai giovani frequentatori dei club notturni di Ibiza142. Anche in questo caso, la potenza del net veniva incanalata verso obiettivi strettamente comunicativi, quando non dichiaratamente proselitistici: paradossalmente, la rete poteva servire da supporto alla transitorietà delle relazioni da discoteca. Ma si trattava pur sempre di un mero sostegno alle relazioni offline.

Fa eccezione, nel panorama cristiano, l'esperimento avviato nel 2004 (e durato tre mesi) della cosiddetta «Church of Fools»143. Fondata nel 2004 con finanziamenti provenienti dalla Chiesa metodista inglese, questa chiesa virtuale prendeva il nome dalla rivista «Ship of Fools»144, pubblicata a partire dal 1977 da alcuni studenti cristiani. Negli anni scorsi, vi sono stati altri esperimenti di questo genere, ma la Church of Fools ha goduto di un successo (e di un livello di osservazione) particolare. Lo scopo era quello di attivare online una vita parrocchiale completa, con tanto di incontri di discussione e di servizi liturgici. L'ambiente si presentava come altamente interattivo: ogni partecipante veniva dotato di un avatar con cui poteva evolvere all'interno della chiesa e dei locali annessi (tutti ricostruiti in forma tridimensionale con grafica digitale), ed entrare in contatto con gli altri fedeli presenti. Non si trattava di sostituirsi alla chiesa fisica quanto piuttosto di aggiungere uno spazio ulteriore - e diverso - di vita cristiana: si era pensato che proprio il filtro del net potesse incoraggiare a partecipare coloro che, per svariate ragioni, non si sarebbero mai fatti avanti nel mondo offline. A detta di organizzatori e partecipanti, l'esperimento è stato un grande successo, e per questa ragione i responsabili del progetto hanno ricreato - di nuovo con fondi elargiti dai metodisti d'Inghilterra - una seconda chiesa online, anch'essa ecumenica e internazionale: St Pixels145. Nonostante mancasse qui la sofisticatezza tecnica del precedente esperimento, l'obiettivo venne invece definito in maniera più netta: ricreare uno spazio sacro in Internet. St Pixels è concepito come un ambiente per la partecipazione ad una ritualità ecumenica e per il libero incontro di persone interessate alle questioni di fede. Si afferma, con tono alquanto perentorio, che nessuna forma di autorità ecclesiastica istituzionale riconosciuta nel mondo offline conferisce all'utente iscritto a questa comunità uno status o dei diritti speciali, diversi da quelli degli altri utenti. Qui, le relazioni si sviluppano dunque su un piano di perfetta orizzontalità, all'insegna di una profonda ristrutturazione dei rapporti comunitari. Come si vede, un certo grado di sperimentazione si ritrova anche presso i cristiani, sia pure quelli appartenenti alle denominazioni protestanti più in sintonia con le trasformazioni del mondo contemporaneo.

Missione cristiana nella realtà virtuale

Al di là delle prese di posizione formali da parte delle gerarchie istituzionali, occorre constatare che in concreto i cristiani si adoperano con solerzia per non rimanere indietro nella conquista del regno digitale. Da una parte, il net viene utilizzato massicciamente come strumento di propaganda e di reclutamento, secondo il paradigma tipico della «religion online» (vedi supra, p. 63): lo si è visto ancora di recente con la vicenda della suora di clausura olandese Elvira de Witt, che pare ottenere ottimi risultati nel reclutamento di novizie attraverso il web146; è evidente che non può infrangere il voto di clausura chi non ritiene, collegandosi alla rete, di proiettare alcuna presenza reale in un ambiente diverso da quello delle mura del convento. Dall'altra parte, altri cristiani sono disposti anche ad adattarsi alla dimensione immersiva di Internet (la rete come ambiente),

ponendosi di fatto ai limiti (quando non superandoli) del discorso portato avanti nei documenti ufficiali. In questo ambito, e forse non solo in questo, occorre rilevare che l'apparente contraddizione tra la prudenza delle dichiarazioni di principio e il pragmatismo operativo appare come una peculiarità del cristianesimo. Da un lato, abbiamo una visione riduttiva della realtà virtuale, che contrasta con una dottrina cristologica che fa della corporeità un dato irrinunciabile (Dio si è fatto carne); dall'altro lato, abbiamo l'esempio paolino del farsi tutto a tutti pur di proclamare il vangelo147: in ossequio a tale imperativo, si può anche accettare di entrare nell'areopago postmoderno per annunciare che dietro il dio sconosciuto che ivi troneggia si cela l'unico Dio dell'antico Israele148. Pertanto, al fine di proclamare la verità divina in ogni territorio - riconosciuto o non - occupato dagli uomini, i cristiani sono anche disposti a varcare le frontiere del digitale e ad immergersi nei mondi immaginari creati e tenuti in piedi dalla rete. Certe correnti, decisamente minoritarie, tentano di applicare al nuovo ambiente virtuale i fondamenti della teologia contestuale, la quale sottolinea appunto un legame di dipendenza tra la realizzazione della comunità ecclesiale ed il contesto in cui essa si radica: se cambia il contesto, il credente deve sapersi adattare149. Questa prospettiva, che si avvicina a quella soggiacente all'esperimento della chiesa di St Pixels (di cui abbiamo parlato più sopra), conduce a interrogarsi sul modo di vivere la religione in un universo nuovo (rispetto al quale si evita di dare un giudizio di valore), piuttosto che sul modo di convertirlo. Nondimeno, se escludiamo questo tipo di posizione, occorre notare che nella maggior parte dei casi la chiave di lettura, ridotta ai minimi termini, è la seguente: la realtà virtuale è fondamentalmente un abbaglio, ma esprime gli interrogativi profondi di spiriti insoddisfatti della vita moderna. In qualche modo, si recupera il modello interpretativo del re-incanto del mondo contemporaneo successivo alla secolarizzazione: un re-incanto che va nella direzione sbagliata, ma esprime pur sempre un impulso in sé giusto e autentico. Dal punto di vista dei cristiani, la spiritualità postmoderna non è valida in sé ma solo nella misura in cui esprime una domanda cui si deve dare una risposta, la quale si traduce immancabilmente in una proposta di fede. Queste sono le ragioni che spingono i battisti a dedicarsi alla missione nell'universo del videogioco online World of Warcraft (menzionato nella premessa)150, o i gesuiti a consacrarsi all'evangelizzazione di Second Life (una piattaforma digitale che consente a chi si iscrive di accedere con un proprio alter ego a una società completamente virtuale)151: nonostante i pericoli legati al desiderio di ricrearsi una vita alternativa in un mondo illusorio, alcuni ritengono che i territori creati artificialmente in rete siano, malgrado tutto, «terra di missione», come lo era stata la Cina del XVII secolo per il missionario gesuita Matteo Ricci152. E quando ci si dedica alla missione, è necessario imparare il linguaggio culturale parlato da coloro che debbono essere evangelizzati, così come è necessario mettersi in viaggio per recarsi là dove si trovano le anime da salvare.

È probabilmente con una disposizione mentale di questo tipo che taluni hanno ritenuto opportuno impegnarsi per la creazione della località tipicamente cristiana di Aslan's How, sempre sita in Second Life. Aslan's How153 si trova nella regione digitale di Sola Scriptura, ed è costituita da una serie di aree che ripropongono l'ambientazione dell'opera di C.S. Lewis, le Cronache di Narnia154. Questa serie di sette racconti, scritti tra il 1950 e il 1954, ha conosciuto un rinnovato successo grazie alla versione cinematografica proposta a partire dal 2005. La simbologia cristiana, onnipresente nell'opera (l'autore era un convertito dall'ateismo), l'ha costituita come manifesto del fantasy cristiano. Non stupirà, perciò, di ritrovarne qui alcuni elementi salienti: nelle tende dell'accampamento di Aslan, disegnate secondo l'iconografia fantastica di Narnia, è infatti possibile venire a conoscenza dei fondamenti del credo cristiano, quali l'inerranza del testo biblico o la realtà storica di Gesù Cristo figlio di Dio. Alcuni dei capisaldi del fondamentalismo protestante si trovano così ad essere proclamati in una simulazione di vita reale dove impera il relativismo. A suo tempo, Lewis aveva creduto che le mitologie pagane, onnipresenti nelle sue opere, rappresentassero un mezzo attraverso cui gli antichi avevano espresso quei semi di verità presenti nelle loro culture prima dell'avvento del cristianesimo155: una posizione simile a quella espressa da Giustino di Naplusa (apologeta cristiano del II secolo) nei riguardi della filosofia greca. Analogamente, il linguaggio mitologico può venir usato anche nei tempi moderni per veicolare delle verità irrinunciabili della fede cristiana. Si comprende bene che un autore del genere, per la sua disponibilità a un approccio pratico nei confronti del paganesimo, possa essere divenuto l'esempio di alcuni cristiani intenzionati a riproporre l'apologia della loro religione nel mondo di Second Life. Se si vuole sconfiggere il neopaganesimo inerente allo stile fantasy imperante nel mondo dei videogiochi online, la migliore strategia consiste nel riutilizzare - appropriandosene - proprio quel registro, quella simbologia e quel linguaggio per veicolare un messaggio di natura differente. Da tutto ciò si evince che, salvo rimarchevoli eccezioni, l'atteggiamento cristiano nei confronti della realtà virtuale intesa come alterità culturale non presenta alcuna novità rispetto alle strategie di cristianizzazione messe in atto sin dall'antichità.

L'autorità

Come si può evincere da quel che si è detto finora, anche le realtà più tradizionali - nonostante le differenze evidenziate dalla pur sempre utile suddivisione tra «online religion» e «religion online» - condividono il fatto di vedersi trascinate nella spirale di mutamenti sostanziali suscitati dall'avvento della rete. Un esempio importante, a dimostrazione di questo fatto, è costituito dal problema dell'autorità religiosa.

Ci si è giustamente domandati come potessero essere influenzate le strutture di riconoscimento e di gestione dell'autorità in seno alle istituzioni religiose a partire dalla diffusione di Internet156. È infatti ben noto che uno dei primi compiti delle

gerarchie consiste nel custodire un insieme di verità di fede non negoziabili dalle influenze disgregatrici che provengono dal mondo esterno. Uno dei mezzi più utilizzati per mantenere questo tipo di controllo è la censura, che mira ad impedire ogni forma di contatto e di comunicazione con tutto ciò - persone, pubblicazioni, pratiche sociali - che non appare conforme a una determinata ortodossia. Internet interviene aumentando in maniera incontrollabile le possibilità di una comunicazione che non solo non può essere sorvegliata, ma annulla ogni verticalità nei rapporti. Anche le gerarchie più severe possono difficilmente impedire ai fedeli di esprimersi sotto il velo dell'anonimato o di identità cangianti157, quando non di vivere la propria fede in scenari digitali alternativi. Nei forum, nelle chat, nei blog, ciascuno è libero di mettere in discussione i dettami della dottrina o le decisioni delle gerarchie senza temere alcun tipo di ritorsione. La liquidità dell'ambiente digitale invita a sperimentare: in ogni caso, le proprie convinzioni, dichiarazioni, prese di posizione, persino le proprie azioni non creano mai feedback permanenti, non incidono in maniera duratura quella che appare come la superficie cangiante di un vasto mare. Questo processo è ben visibile, per esempio, nel sikhismo158: la rete, per i giovani aderenti a questa religione, è divenuto un luogo altro di discussione teologica dove si delineano nuove autorità, fondate non sulla tradizione, ma sulla padronanza del mezzo digitale e sulla capacità di presentare argomentazioni convincenti. Del resto, la tradizione è fondata sulla considerazione della rilevanza del passato, considerazione che trascolora in un contesto in cui il passato non esiste o quanto meno perde molta della sua rilevanza. Lo si constata ancora da uno studio di caso condotto su un gruppo di discussione musulmano svedese, che fa domandare al suo autore quale effetto possa avere una fatwa virtuale nel mondo dell'islam offline159. In fin dei conti, un'autorità fondata sulla tradizione non ha alcun senso in Internet. A dire il vero, se seguiamo la classica tripartizione dei tipi d'autorità (tradizionale, carismatica, legale-razionale) proposta da Weber, anche l'autorità carismatica diviene problematica, proprio perché strettamente legata all'eccezionalità - indimostrata ma pur sempre riconosciuta dalla comunità - di individuo speciale; ma, da una parte è tutto da vedere che cosa sia una comunità nel net, e dall'altra difficilmente possono sussistere individui straordinari in un ambiente dove l'identità è mutevole. Resta, forse, una pallida autorità legale-razionale, che può ancora venir esercitata dai moderatori dei forum. Nondimeno, al di là di contesti ben delimitati, essa si rivela priva di un qualsiasi potere di intervento, dal momento che non è possibile adottare provvedimenti permanenti contro individui che sono solo maschere. Internet è stato ideato per un tipo di comunicazione intrinsecamente plurale, efficacemente definito «many-to-many» dal sociologo spagnolo Manuel Castells160, il quale fa anche notare che le gerarchie centralizzate usano un tipo di comunicazione del tipo «one-to-many». Ora, il punto è che il modello della comunicazione plurale non necessita in sé di alcuna gerarchia, quanto piuttosto di una partecipazione collettiva. Si spiega così, tanto per fare un esempio, la struttura fluida e del tutto decentrata di certe associazioni ufologiche, quali il Figu (Freie Interessengemeinschaft für Grenz und

Geisteswissenschaften, Libera comunità d'interesse nelle scienze spirituali e di confine e negli studi ufologici)161, la cui componente religiosa risiede nell'attesa di un «Homo Novus» che verrà creato con il concorso degli extraterrestri. Tutto ciò rende praticamente impossibile mantenere o ricostituire un monopolio religioso, per quanto esso possa apparire storicamente giustificato: lo si vede bene nel caso, presentato da Douglas E. Cowan e Jeffrey K. Hadden162, del Hodg (Hermetic Order of the Golden Dwan), la celebre società segreta nata sul finire del XIX secolo a Londra. L'associazione occultistica dedita alla magia rituale si è nel tempo divisa in diversi rami, ciascuno pretendendo di essere il vero erede della dottrina originaria. Con la rete, tali pretese assolutizzano l'indimostrabilità e - per converso - l'inconfutabilità di tali rivendicazioni, dando prova di come, in un contesto ove la tradizione perde ogni spessore, il riconoscimento delle affiliazioni religiose sia destinato a divenire impossibile quanto irrilevante. Anzi, persino il controllo sui testi religiosi tende a venir meno, dal momento che le leggi sul copyright vengono fatte rispettare con crescenti difficoltà (si veda il caso soprammenzionato di Scientology). Del resto, qualcuno ha anche proposto un paragone con ciò che si è verificato all'indomani dell'introduzione della stampa a caratteri mobili, accogliendo quindi l'ipotesi di un legame tra l'invenzione di Gutenberg e la riforma di Lutero: la declericalizzazione del mondo protestante sarebbe allora connessa alla diffusione dei libri stampati163.

In conclusione, si assiste ad una vera e propria crisi dell'autorità (cui manca ogni potere di controllo) e dell'autenticità (tutto è «maschera») che coinvolge le strutture «solide» delle religioni: gerarchia, impianto dottrinale, testi sacri, pratiche consolidate. Nel mare digitale non possono esser poste fondamenta, pena l'esser sommersi; tutto galleggia a fior di net, producendo uno sconfortante effetto di livellamento delle religioni e di relativizzazione delle pretese di verità164. Se dunque il dominio non dipende più da pesanti fortificazioni ma dall'agilità della propria flotta, non deve sorprendere che vi sia stata sin dall'inizio una vera e propria corsa alla presenza sul web, con la creazione di una vertiginosa quantità di siti a sfondo religioso165.

111 Ch. Helland, Online-Religion/Religion-Online and Virtual Communitas, in Hadden, Cowan, Religion on the Internet cit., pp. 205-223.

112 P. Berger, The Sacred Canopy: Elements of Sociological Theory of Religion, Doubleday, New York 1967.

113 P. Berger, The Desecularization of the World: A Global Overview, in Id., The Desecularization of the World: Resurgent Religion and World Politics, Eerdmans, Grand Rapids 1999, pp. 1-18.

114 P. Norris, R. Inglehart, Sacro e secolare. Religione e politica nel mondo globalizzato, Il Mulino, Bologna 2007 (ed. or. 2004).

115 G.D. Alles, Religious economies and rational choice, in M. Stausberg, Contemporary Theories of Religion. A critical companion, Routledge, New York 2009, pp. 83-98.

116 Dawson, Cowan, Introduction cit., p. 6.

117 J. Carey, J.J. Quirk, The Mythos of the Electronic Revolution, in J. Carey, Communication as Culture, Unwin Hyman, Boston 1989, pp. 87-108, in part. p. 107. Si veda inoltre la risposta critica all'entusiasmo di chi afferma che con le nuove telecomunicazioni si assisterebbe a una «morte della geografia»: V. Mosco, Webs of Myth and Power. Connectivity and the New Computer Technopolis, in A. Hermann, T. Swiss, The World Wide Web and Contemporary Cultural Theory, Routledge, New York-London 2000, pp. 37-60.

118 I. Barbour, Ethics in an Age of Technology, Harper, San Francisco 1993.

119 In realtà, il linguista gesuita americano Walter J. Ong ha riletto le trasformazioni delle modalità di comunicazione e trasmissione della parola come corrispondenti ad altrettanto significative trasformazioni delle modalità di pensiero: W.J. Ong, Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola, Il Mulino, Bologna 1986 (ed. or. 1982).

120 Ringrazio qui il dott. Guido Mongini per l'illuminante collegamento con il campo della filosofia del diritto.

121 C. Schmitt, Il nomos della terra, Adelphi, Milano 1991 (ed. or. 1950); Id., Terra e mare, Adelphi, Milano 2002 (ed. or. 1954).

122 B.E. Brasher, Give Me That Online Religion, Jossey-Bass, San Francisco 2001, pp. 140-159.

123 Ch. Helland, Online Religion as Lived Religion. Methodological Issues in the Study of Religious Participation on the Internet, in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 1, 2005, http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/frontdoor.php?source_opus=5823.

124 http://www.partenia.org/francais/partenia_fr.htm.

125 J. Gaillot, Coup de gueule contre l'exclusion. L'année de tous les dangers, Ramsay, Paris 1994.

126 J. Zaleski, The Soul of Cyberspace, Harper Collins, San Francisco 1997, p. 4; J.K. Hadden, D.E. Cowan, The Promised Land or Electronic Chaos? Toward Understanding Religion on the Internet, in Idd., Religion on the Internet cit., pp. 3-21, in part. pp. 10-11; Karaflogka, E-religion cit., p. 68.

127 D.E. Cowan, J.K. Hadden, Virtually Religious. New Religious Movements and the World Wide Web, in J.R. Lewis, The Oxford Handbook of New Religious Movements, Oxford University Press, Oxford 2004, pp. 119-140.

128 J. Lippart, J. Jacobsen, Scientology v. the Internet: Free Speech and Copyright Infringement on the Information Super-Highway, in «Skeptic», 3, 1995, pp. 35-41.

129 M. Introvigne, «So Many Evil Things»: Anti-cult Terrorism via the Internet, in Hadden, Cowan, Religion on the Internet cit., pp. 277-306; Id., A symbolic universe. Information terrorism and new religions in cyberspace, in Højsgaard, Warburg, Religion and Cyberspace cit., pp. 102-117.

130 L.L. Dawson, J. Hennebry, New Religions and the Internet: Recruiting in a New Public Space, in Dawson, Cowan, Religion Online cit., pp. 151-173.

131 L.L. Dawson, I nuovi movimenti religiosi, Il Mulino, Bologna 2005 (ed. or. 1998).

132 D.E. Cowan, Contested Spaces: Movement, Countermovement, and E-Space Propaganda, in Dawson, Cowan, Religion Online cit., pp. 256-271, in part. p. 257.

133 J.-F. Mayer, Religious Movements and the Internet: The New Frontier of Cult Controversies, in Hadden, Cowan, Religion on the Internet cit., pp. 249-276.

134 L. Gold, Mormons on the Internet, Prima, Rocklin 2000.

135 M.W. MacWilliams, Digital Waco. Branch Davidian virtual communities after Waco tragedy, in Højsgaard, Warburg, Religion and Cyberspace cit., pp. 180-198.

136 G.R. Bunt, «Rip. Burn. Pray»: Islamic Expression Online, in Dawson, Cowan, Religion Online cit., pp. 123-134; Id., L'islam digitale (Internet), in G. Filoramo, R. Tottoli, Le religioni e il mondo moderno, III, Islam, Einaudi, Torino 2009, pp. 665-686. Più in generale, sulla questione del rapporto tra islam e Internet, si vedano: G.R. Bunt, Virtually Islamic: Computer-mediated Communication and Cyber Islamic Environments, University of Wales Press, Cardiff 2000; Id., Islam in the Digital Age. E-jihad, Online Fatwas and Cyber Islamic Environments, Pluto Press, London 2003; Id., IMuslims: Rewiring the House of Islam, Hurst & Co., London 2009.

137 Si veda, tra i tanti, http://www.asktherabbi.org.

138 Ad esempio, http://www.askimam.org.

139 J.P. Foley, Chiesa e Internet, Città del Vaticano 2002, http://www.chiesacattolica.it/sicei/siti_di_uffici_e_servizi/servizio_informatico/00005438_La_Chiesa_e_internet.html.

140 http://www.vatican.ca.

141 Per una rassegna di questi documenti, in particolare quelli degli ultimi dieci anni, si rimanda a V. Grienti, Chiesa e Internet. Messaggio evangelico e cultura digitale, Academia Universa Press, Firenze 2010.

142 H. Campbell, «This is My Church»: Seeing the Internet and Club Culture as Spiritual Spaces, in Højsgaard, Warburg, Religion and Cyberspace cit., pp. 107-121.

143 Si vedano i saggi di S. Jenkins, Rituals and Pixels. Experiments in Online Church; R. Kluver, Y. Chen, The Church of Fools: Virtual Ritual and Material

Faith; N. Miczek, Online rituals in virtual worlds. Christian online services between dynamics and stability, tutti in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 3, 2008, http://online.uni-hd.de.

144 http://www.ship-of-fools.com.

145 http://www.stpixels.com/headline-news.

146 http://www.blitzquotidiano.it/cronaca-italia/suora-elvira-de-witt-novizie-web-478834; http://www.repubblica.it/cronaca/2010/07/21/news/ suore_blog-5719304.

147 1 Cor. 9,22.

148 Atti 17,22-23.

149 D. Herring, Virtual as Contextual. A Net News Theology, in Højsgaard, Warburg, Religion and Cyberspace cit., pp. 149-165.

150 http://www.landoverbaptist.org/news0105/wow.html.

151 http://www.secondlife.com.

152 A. Spadaro, Second Life: il desiderio di un'altra vita, in «Civiltà Cattolica», III, 2007, pp. 266-278.

153 http://avatarbravenewsworld.wordpress.com/2010/12/03/christi anity-in-second-life/; https://www.facebook.com/AslansHow.Narnia?v= info.

154 C.S. Lewis, Le Cronache di Narnia, Mondadori, Milano 1992-1993 (ed. or. 1950-1956).

155 C.S. Lewis, Is Theology Poetry? (1944), in Id., The Weight of Glory and Other Addresses, MacMillan, New York 1980.

156 E. Barker, Crossing the boundary. New challenges to religious authority and control as a consequence of access to the Internet, in Højsgaard, Warburg, Religion and Cyberspace cit., pp. 67-85.

157 M. Lövheim, Young People, Religious Identity, and the Internet, in Dawson, Cowan, Religion Online cit., pp. 59-73.

158 D. Jakobsh, Authority in the Virtual Sanga. Sikhism, Ritual and Identity in the Twenty-First Century, in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 2, 2006, http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/frontdoor.php?source_opus=6955.

159 G. Larsson, The Death of a Virtual Muslim Discussion Group. Issues and Methods in Analysing Religion on the Net, in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 1, 2005, http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/frontdoor.php?source_opus=5825.

160 M. Castells, The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society, Oxford University Press, London 2001, p. 2.

161 G. Meier, Researching Individual Religiosity in the Context of the Internet, in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 1, 2005, http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/frontdoor.php?source_opus=5827.

162 D.E. Cowan, J.K. Hadden, Virtually Religious. New Religious Movements and the World Wide Web, in Lewis, The Oxford Handbook cit., pp. 132-134.

163 St. O'Leary, Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks, in Dawson, Cowan, Religion Online cit., pp. 37-58, in part. p. 43.

164 T. Beaudoin, Virtual Faith: The Irreverent Spiritual Quest of Generation X, Jossey-Bass, San Francisco 1998, pp. 56-58.

165 Ch. Helland, Popular Religion and the World Wide Web: A Match Made in (Cyber)Heaven, in Højsgaard, Warburg, Religion and Cyberspace cit., pp. 23-35.

4. Dalla fantascienza alla religione

Allusioni e riferimenti

Più volte, nel corso delle pagine precedenti, abbiamo fatto riferimento alla fantascienza per rendere conto della storia o delle caratteristiche generali del fenomeno religioso nella rete. In effetti, occorre rilevare che la nascita di questo genere letterario (e cinematografico, fumettistico, videoludico, ecc.) è connessa all'evoluzione della tecnologia postindustriale e rappresenta il luogo privilegiato di creazione dei miti moderni, nonché di riflessione sui diversi problemi dell'uomo contemporaneo.

Un caso emblematico, in tal senso, potrebbe essere quello della trasposizione in un culto religioso neopagano - la Church of All Worlds166 - dell'universo descritto dallo scrittore Robert A. Heinlein, nel romanzo Straniero in terra straniera167.

Non deve quindi sorprendere che i primi newsgroup della storia avessero come tema di discussione l'epopea narrata dal telefilm americano Star Trek, il cui successo fu tale da aggregare un vero e proprio popolo di appassionati particolarmente attivo sul net. E, a dimostrazione della rilevanza di questo tipo di prodotto di intrattenimento nella formazione dell'immaginario collettivo e dunque nell'insorgenza dei nuovi culti, varrà la pena ricordare che i membri della già citata setta Heaven's Gate facevano uso, a quanto sappiamo dai documenti diffusi sulla rete, di una terminologia tratta proprio da questa serie televisiva.

D'altro canto, come abbiamo già rilevato, molti dei concetti e dei termini oggi in uso circa la realtà di Internet provengono dalle opere di autori quali William Gibson, Bruce Stearling, Neal Stephenson. Anzi, l'intero genere cyberpunk ha potentemente influenzato l'interpretazione del fenomeno digitale168, passando attraverso il mondo dei giochi di ruolo e del cinema. L'idea stessa (e il termine) di «matrice», così come presentata nella trilogia dei film di Matrix dei fratelli Wachowski (1999), proviene dalla trilogia dello Sprawl (Neuromancer, 1984; Count Zero, 1986; Mona Lisa Overdrive, 1988) di Gibson. Invece, il concetto (e il termine) di avatar per indicare l'alter ego digitale che evolve negli scenari creati dalla realtà virtuale viene dal romanzo Snowcrash (1992) di Stephenson. Naturalmente, il gioco dell'individuazione dei riferimenti alla fantascienza nella tecnologia telecomunicativa potrebbe andare avanti a lungo, ma questi esempi sono sufficienti a dimostrare la rilevanza del fenomeno.

Il «matrixism»

È poi interessante notare come i mondi creati dalla letteratura o dal cinema non si siano limitati a influenzare terminologia e formazione dei concetti, ma abbiano in certi casi ispirato la nascita di veri e propri movimenti religiosi online.

Il primo caso che possiamo proporre è quello del «Matrixism: the path of the One» (o new matrixism, dal momento che dagli inizi a oggi ha già avuto luogo una sorta di rinnovamento)169. Si tratta di un movimento nato sulla rete nel 2004 e palesemente ispirato ai film dei fratelli Wachowski170. Il gruppo, che mantiene posizioni assolutamente ecumeniche nei confronti delle altre tradizioni religiose, si compiace nel sottolineare la ricorrenza del termine «matrix» all'interno di un oscuro testo Baha'i di inizio Novecento.

Il messaggio non è dunque in nessun modo esclusivista, anzi si presenta semplicemente come una sorta di aggiornamento teologico compatibile con praticamente qualsiasi retroterra personale. E si riassume in pochissimi capisaldi dottrinali, il cui sapore chiaramente gnostico è del tutto conforme al contenuto dei film: in buona sostanza, ci si propone di risvegliare l'adepto facendogli prendere coscienza del carattere semi-soggettivo e stratificato della realtà in cui si trova immerso. Se ne ricava che i mondi in cui è oggi possibile «vivere» grazie ai moderni mezzi d'intrattenimento sono tutti interpretabili come alcune delle infinite dimensioni del nostro multiverso complesso, il che giustifica formalmente il ricorso a un prodotto cinematografico per ricavarne un messaggio religioso. Secondo tale prospettiva, la fantasia umana risulta più rivelatrice che non creatrice, configurandosi di fatto come una forma di intuizione dell'esistenza di interi altri universi che si estendono oltre i confini delle nostre limitate percezioni.

La dottrina dell'«eletto», cioè dell'inviato destinato a guidare l'umanità verso la salvezza, parrebbe quasi ispirarsi - sia pure alla lontana - al concetto giudeocristiano/manicheo/islamico di catena profetica. Infatti, la figura del salvatore indicato dalla profezia è suscettibile di manifestarsi diverse volte nel corso della storia: può essere identificato con Gesù o Maometto, ma anche con Neo (il protagonista di Matrix) o Luke Skywalker (il giovane Jedi di Star Wars).

È evidente che nella particolare concezione del reale del matrixism i diversi piani del tempo storico e della finzione narrativa si sovrappongono senza soluzione di continuità. Da ultimo, si predica l'assunzione (non l'abuso) di sostanze psichedeliche, considerata alla stregua di un sacramento. Del resto, potente è la suggestione della scena in cui - nel primo film - Morpheus porge al protagonista Neo la pillola rossa che lo risveglierà dalla «matrice». E difatti rosso è il simbolo del matrixism, un ideogramma giapponese (che significa per l'appunto «rosso») tratto dal videogioco Enter the Matrix (2003)171.

Irriverenza religiosa sul web

Ora, come per altre manifestazioni religiose del web, viene da domandarsi quale sia il grado di serietà del matrixism. Il carattere irriverente e talora apertamente sarcastico dei siti che propongono novità religiose in rete è un fatto assodato, talora ascritto alla giovane età di buona parte degli utenti che si lanciano in tali sperimentazioni172. E questo aspetto disorienta lo studioso che vorrebbe definire una lettura coerente del fenomeno.

Si prenda ad esempio la Church of Virus173, il cui nome sottolinea già il carattere corrosivo del messaggio che si propone. Nello stesso tempo, tale denominazione fa anche allusione alla teoria dei meme di Richard Dawkins (particelle elementari di cultura - idee o comportamenti - che si diffondono nel mondo umano in maniera analoga ai geni)174. I creatori del sito intendono infatti fondare - in maniera provocatoria - una religione memetica imperniata su razionalità e scienza, e in grado di propagarsi nel mondo attraverso la rete allo stesso modo di un virus175. Il sito, creato in Canada nel 1995, è di fatto l'unica manifestazione di questa «chiesa» (che pure ha già attraversato un primo scisma, da cui è nata la «Meta Virus»), e tradisce nella sua stessa mappatura la volontà di contrapporsi polemicamente alle religioni tradizionali (vi sono le virtù, i santi, i testi...). In fin dei conti, quello che si propone è un nuovo umanesimo fondato su valori moderni condivisi, sul rispetto dell'autonomia critica, sull'uso della ragione per affrontare le questioni etiche ed esistenziali. Derisorio certo, ma serio nello stesso tempo: il gusto del paradosso espresso nel web non diminuisce in sé l'importanza di ciò che si vorrebbe comunicare. Lo abbiamo visto con la dichiarazione di indipendenza del cyberspazio di John Perry Barlow, e lo vediamo anche con l'altrettanto nota preghiera del cyberpunk:

Sysop [operatore di sistema] nostro,
Che sei On-Line,
Alto sia il tuo livello di autorizzazione.

Attivo il Sistema,
Eseguito il Programma
Come off-line così on-line.

Da' l'autenticazione alla nostra base di dati,
E consenti il nostro vociare, come noi consentiamo quello di chi s'infiamma contro di noi,
E non condurci alla spazzatura, ma liberaci dall'Outage (non operatività del sistema).

Perché tuo è il Sistema e il Programma
E la Password per sempre»176.

Di questa preghiera - o dovremmo dire del Padre nostro di cui fa la parodia - esiste anche una versione più recente, riveduta al fine di accordarsi meglio a

un’ennesima manifestazione semiseria del religioso in rete: The Church of Google177.

Si tratta di una comunità online fondata nel 2006 dal canadese Matt MacPherson, con il proposito di elevare Google a oggetto di venerazione. Anche in questo caso, il messaggio rientra nella categoria della provocazione: si rifiutano gli dèi soprannaturali e si rileva come i motori di ricerca possiedano in realtà molti degli attributi generalmente attribuiti alla divinità. Google è difatti ciò che più si avvicina all’onniscienza e all’onnipresenza divine, risponde alle preghiere, è potenzialmente immortale ed infinito, ricorda tutto e tutti, il suo nome è più cercato di quello dei fondatori delle religioni tradizionali, e così via.

Naturalmente, la diffusione di culti satirici moderni è precedente all’avvento della rete. Lo testimonia il caso del «discordianesimo»178, un movimento fondato da Gregory Hill sul finire degli anni Cinquanta, la cui dottrina viene presentata in maniera più definita con la pubblicazione della quarta edizione dei Principia Discordia179, opera destinata a divenire il vero punto di riferimento del gruppo.

Come in molte altre iniziative di questo genere, l’ironia e il carattere paradossale di molte affermazioni nascondono in realtà un intento serio di decostruzione dei messaggi religiosi tradizionali: all’idea di ordine che essi invariabilmente predicano si oppone la convinzione che anche il caos e la disarmonia siano aspetti importanti della realtà. Non c’è da stupirsi se temi di questo tipo, ispirati alle teorie della fisica moderna (caos, complessità, multiverso...), riemergano con forza nel nuovo ambiente telecomunicativo, poiché questi ne rappresenta l’inveramento più efficace.

Certo, realtà come The Church of Google si possono - forse con ragione - considerare poco rilevanti nel panorama religioso contemporaneo, ma è importante osservare come le «verità di fede» da essi proposte in maniera provocatoria ricompaiano espresse con un registro ben diverso nelle speculazioni teologiche o teo-tecnologiche di singolaritariani, transumani, utopisti del web e simili, che abbiamo visto più sopra.

Il «jediism»

Il ponte tra dileggio e serietà nella fenomenologia religiosa della rete viene gettato da una nuova realtà chiamata «jediism» (in italiano jedismo). Il nome designa l’insieme dei gruppi che si rifanno alla spiritualità dei Jedi, i monaci-cavalieri protagonisti della serie cinematografica di Star Wars. Come per il matrixism, anche qui si ha una singolare transizione dal mondo dell’intrattenimento a quello della religione. Se stiamo alle categorie di Helland, il jedismo costituisce un esempio assolutamente rappresentativo di «online religion».

La comparsa di questo nuovo soggetto religioso è avvenuta nel 2001, con quello che è stato definito il «Jedi census phenomenon». Nei censimenti fatti in quell'anno in un certo numero di paesi anglofoni, una sorprendente quantità di persone ha indicato il jedismo come propria affiliazione religiosa. Tra Inghilterra (390.000)180, Canada (21.000), Australia (70.000)181, Nuova Zelanda (53.000) e Scozia (14.000), il numero complessivo degli aderenti al nuovo culto sorpassava il mezzo milione di individui. Si è poi saputo che tale risultato era stato ottenuto a seguito di una campagna di sensibilizzazione (portata avanti tramite la posta elettronica) che invitava tutti quanti ad aderire a quella che appariva perlopiù come una provocazione nei confronti dei governi.

Tuttavia, per quanto l'esito del censimento non potesse considerarsi affidabile al fine di rilevare una reale tendenza, l'evoluzione del movimento negli anni successivi dimostrava quanto esso venisse preso sul serio per lo meno da una certa parte dei militanti. E difatti è incominciata una lotta per il conseguimento di un riconoscimento formale: nel 2009, ad esempio, il Canada ha ufficialmente riconosciuto una delle comunità jedi - The Order of the Jedi - come organizzazione no profit182. Non vi è quindi alcun dubbio che il jedismo - diversamente dal matrixism o da altri fenomeni liminari dello stesso genere - rientri a tutti gli effetti nel vasto contenitore dei nuovi movimenti religiosi.

Il jedismo183 si configura come una famiglia di gruppi diversi, privi di una gerarchia centralizzata e di una dottrina definita. Il legame che li unisce e li identifica come una corrente religiosa più o meno coesa è sostanzialmente costituito dal riferimento alla figura dei monaci-cavalieri dei film di George Lucas. Di conseguenza, l'insieme degli elementi dottrinali che sono oggetto della fede degli aderenti provengono da un'operazione di sincretismo che combina concetti orientali (in larga parte provenienti dal taoismo) con un'etica monastico-cavalleresca medievale.

Del resto, sono queste le stesse fonti da cui il regista ha tratto ispirazione per la propria opera: dietro la Forza dei Jedi si profila difatti il Qi della religione tradizionale cinese. A ciò si aggiunge una componente dualistica tipicamente occidentale, del tutto evidente nella contrapposizione netta tra un lato oscuro e uno luminoso della Forza.

Quello che però interessa in questa sede è la peculiarità di un movimento che è largamente dipendente dalla rete non solo per tutte le forme di comunicazione, propaganda, militanza che lo contraddistinguono, ma anche per il riferimento sistematico a un universo di fantasia che in essa trova un terreno naturale di sviluppo. Se si considera che la prima trilogia di Star Wars veniva proiettata nelle sale cinematografiche tra il 1977 e il 1983, appare certo curioso che il fenomeno del jedismo sia esploso solo con l'avvento del nuovo millennio, cioè nel momento

in cui la rete è divenuta determinante per le comunicazioni quotidiane del mondo industrializzato.

Il sociologo d'origine belga Adam Possamai, che vive in Australia e lavora per la Western Sydney University, ha definito il jedismo - insieme ad altri culti (Church of All Worlds e Church of Satan) - una «hyper-real religion», ossia un simulacro di religione184 ricavato da un processo di raffinamento degli stimoli offerti dalla più recente cultura popolare. Quest'ultima, con lo slancio datole dal consumismo globalizzato, diviene tanto pervasiva da ergersi a principale fonte d'ispirazione per la creazione di nuovi messaggi religiosi185.

E tuttavia si tratta solo di mitologie soggettivistiche dell'ultima ora, prive di reale profondità culturale e frutto di un'operazione di bricolage tipico dell'individualismo postmoderno. Per descrivere questo processo, Adam Possamai stabilisce un paragone illuminante con il mito di Pigmalione186. L'amore dello scultore greco per la statua da lui stesso scolpita, cui diede il nome di Galatea, ben rappresenta la venerazione religiosa dell'uomo contemporaneo nei confronti dei prodotti di intrattenimento da lui stesso forgiati. Occorre rilevare che, se si segue il filo del ragionamento di Possamai, si finisce con l'avvicinarsi significativamente al messaggio e al registro polemico anti-idolatrico della profezia (Is. 40,21-29; 44,7-20; Ger. 10,1-10) e della letteratura sapienziale (Sap. 13-15) veterotestamentarie: l'uomo contemporaneo che si lascia andare a questi culti adora l'opera delle proprie mani.

Ma il punto, a mio parere, è un altro. In fondo, si potrebbe obiettare - con prospettiva del tutto agnostica - che l'umanità ha sempre adorato l'opera delle proprie mani, quanto meno nella misura in cui la religione è riducibile a prodotto culturale. Invece, quello che qui sorprende è la sostanziale mancanza di filtri tra la fonte d'ispirazione e la formazione del culto: non vi è alcun fondatore carismatico, alcuna rivelazione dall'alto, alcuna tradizione orale o scritta intorno a cui si costituisce una comunità spirituale eventualmente destinata ad evolversi in istituzione religiosa. Nulla di tutto ciò, anzi il fondamento stesso del jedismo - per stessa ammissione dei redattori del sito della Jedi Church - non è altro che un'opera cinematografica.

Forse che stiamo assistendo a un'accelerazione della modernità, una sorta di «ipermodernità» tale da far bruciare le tappe nei processi di formazione delle nuove realtà religioso-culturali?187 I credenti del jedismo sono del tutto consapevoli che i Jedi esistono solo nell'universo fantastico creato da Lucas188, ma questo non impedisce loro di ritenere che la sua sia una intuizione del tutto veritiera: per citare la similitudine proposta dalla Jedi Church, come il sole esisteva ben prima che fosse conosciuto dall'uomo, così le dottrine predicate da questa nuova religione erano vere ben prima dei film di Lucas. Insomma, al pari del testo biblico per i cristiani, Star Wars è un'opera ispirata.

Strutture di plausibilità

Ma tutto ciò ancora non spiega perché questo movimento plurale si sia affermato solo dopo un quarto di secolo dall'uscita del primo film di Star Wars. E la contestuale affermazione di questa religione con lo sviluppo della rete, pur un indizio importante, non è in sé una spiegazione esaustiva.

Per proporre una soluzione a questo enigma occorre in primo luogo considerare meglio la diffusione del marchio Lucasfilm nel mondo dell'intrattenimento. Per un volo pindarico sulle offerte della casa produttrice è sufficiente consultare il sito della Lucas Online (a sua volta un ramo della Lucasfilm)189. L'epopea di Star Wars ha dato origine a una vera e propria galassia di prodotti nei più disparati ambiti dell'industria dell'intrattenimento: telefilm d'animazione digitale, videogiochi di ogni genere (di ruolo, sparatutto, strategici), giochi di ruolo su carta, romanzi, fumetti, lego, giochi di miniature, giochi di carte, giochi da tavolo, giocattoli, modellismo, per non parlare della sua presenza nei network sociali (Facebook, Twitter). In pratica, non vi è hobby ludico in cui la saga di Lucas non abbia messo piede. Attualmente, a coronamento di tutto ciò, viene lanciato il mmorpg (massive multiplayer online role playing game) The Old Republic, che fornirà forse l'esperienza più immersiva tra quelle sinora proposte. Si noti che questa impressionante gamma di prodotti si rivolge a un pubblico che va dall'infanzia sino all'età adulta compresa.

Come risulterà ormai chiaro, la forza di Star Wars non risiede nella vicenda narrata dai primi film, ma nell'universo rappresentato: ed è questo universo che viene continuamente riproposto, peraltro secondo prospettive sempre differenti. A seconda del libro o del gioco o del film del momento, la vicenda si svolgerà in un punto diverso della storia e della geografia di questo mondo, ormai definite con un livello di dettaglio che non ha nulla da invidiare al Tlön di Borges. Non ha alcuna importanza quale sia il punto di partenza dell'esperienza che si vive, perché l'essenziale è entrare in questo universo, inconfondibile quanto all'estetica, al registro narrativo, al linguaggio, ai suoni e alle musiche... e quanto alla sua teologia, naturalmente.

Per comprendere il fenomeno Star Wars, torna ad essere particolarmente utile lo strumento concettuale della «struttura di plausibilità», così come definito da Peter Berger negli anni Sessanta190. Nell'ambito delle riflessioni sul processo di secolarizzazione e sul pluralismo religioso che s'ipotizzava esserne la causa, erano definite strutture di plausibilità tutte le componenti del contesto sociale che contribuivano a rendere credibile un determinato ordine religioso. L'idea di fondo consisteva nel fatto che l'individuo risulterebbe rafforzato nella sua adesione a una determinata fede dalla constatazione che intorno a lui l'intero corpo sociale funziona secondo regole e ritmi definiti da verità di ordine metafisico.

Se il calendario, la geografia, la cosmologia, la morale, le fonti del diritto, la suddivisione della collettività in classi, i momenti di passaggio della vita, la visione del mondo naturale, se tutto ciò si trova ad essere elaborato in conformità a uno specifico sistema religioso, questi acquista una credibilità difficilmente scalfibile dal ragionamento critico del singolo. Invece, in un contesto di pluralismo religioso come quello contemporaneo, l'intero edificio interpretativo si crepa: il pluralismo stesso - dunque il confronto con l'altro in una situazione di convivenza comune - richiede la ridefinizione dello spazio pubblico come terreno neutrale, di contrattazione tra le diverse istanze religiose e di equilibrio tra le diverse tensioni identitarie. Conosciamo l'esito del processo: privatizzazione della fede e perdita d'influenza delle istituzioni religiose tradizionali.

Tuttavia, l'interesse che viene da esperienze come quella del jedismo consiste nel dimostrare che pluralismo identitario e individualismo religioso non impediscono affatto la formazione di strutture di plausibilità alternative. Ne modificano semplicemente le modalità di funzionamento: non potendo più prosperare in una situazione di monopolio, esse si configurano come poli di attrazione per l'immaginazione dei singoli individui.

Torniamo un momento alla molteplicità delle forme di svago connesse al mondo di Star Wars: per quanto la parte razionale di ciascuno possa essere del tutto consapevole del carattere fittizio di questo universo immaginario, rimane il fatto che la vividezza delle rappresentazioni che di esso vengono offerte e soprattutto la pluridimensionalità dell'esperienza che se ne fa lo rendono di fatto reale. È come se ogni piattaforma di supporto di questo mondo (ogni suo portale d'accesso) contribuisse a dargli spessore e profondità. Ne risulta un oggetto pluridimensionale, che non solo si può ammirare ma si può anche esperire da prospettive diverse e sempre parziali. Lo scenario evocato dalla specifica forma d'intrattenimento che l'individuo utilizza rappresenta in realtà solo una limitata porzione dell'ambientazione generale del mondo di Lucas: nessun mezzo ludico la copre oramai per intero. Questo fatto (e la consapevolezza di esso) contribuisce a suscitare nell'utente la percezione di una dimensione indipendente - reale? - rispetto al particolare oggetto del suo svago (sia esso un romanzo, un gioco, un modellino...); ed essa di fatto lo è, quanto meno rispetto all'osservatorio particolare usato dal consumatore.

Dunque, le nuove strutture di plausibilità non agiscono sulla realtà sociale ma sull'immaginario: rendono plausibili gli universi creati dalla fantasia. E l'efficacia della rappresentazione è tale da indurre qualcuno a decidere che la teologia di questo mondo immaginario sia del tutto applicabile anche a quello reale.

Internet riveste un ruolo fondamentale nel tenere in piedi queste nuove strutture di plausibilità. Anzi, si potrebbe affermare che è esso stesso la struttura di plausibilità per eccellenza. Da un lato, è lo strumento che coordina le diverse

dimensioni ludiche e di intrattenimento, conferendo loro la compagine di un sistema coerente; dall'altro, è l'ambiente stesso in cui le simulazioni più potenti (i videogiochi online) prendono vita.

Tutti sanno che il mondo di Star Wars non esiste, eppure è vivo ed evolve: di esso si può leggere la storia nei romanzi, ammirare le riproduzioni visive nei fumetti e nei libri d'arte, saggiare la complessità nei giochi di ruolo, apprezzare l'interattività nei videogiochi...e così via. Forse per comprenderne il ruolo nell'immaginario e l'onnipresenza in diverse forme di produzione culturale si può azzardare il paragone con le antiche mitologie del mondo classico. Sia come sia, mai come oggi un prodotto di fantasia ha acquisito tale vividezza: il consumismo globalizzato può essere additato a causa materiale del fenomeno (come fa Possamai), ma la causa profonda va ricercata nel rapporto dell'uomo odierno con l'immaginazione e con i sistemi simbolici, cui la rete fa da cassa di risonanza.

166 http://www.caw.org.

167 R.A. Heinlein, Straniero in terra straniera, Fanucci, Roma 2005 (ed. or. 1961).

168 A.R. Stone, Will the Real Body Please Stand Up?: Boundary Stories About Virtual Cultures, in Benedikt, Cyberspace First Steps cit., p. 95, http://molodiez.org/net/real_body2.html.

169 http://www.newmatrixism.com.

170 A. e L. Wachowski, The Matrix (Warner Bros, 1999), The Matrix Reloaded (Warner Bros, 2003), The Matrix Revolutions (Warner Bros, 2003). A questo si deve aggiungere la raccolta di cortometraggi d'animazione di autori vari, ambientati nel mondo di Matrix: Animatrix (Warner Home Video, 2003).

171 Enter the Matrix, sviluppato dalla società Shiny Entertainment e uscito nel 2003.

172 Beaudoin, Virtual Faith cit.

173 http://www.churchofvirus.org.

174 R. Dawkins, Il gene egoista, Mondadori, Milano 1992 (ed. or. 1976).

175 Karaflogka, E-religion cit., pp. 195-197.

176 S.D. O'Leary, B. Brasher, The Unknown God of the Internet: Religious Communication from the Ancient Agora to the Virtual Forum, in C. Ess, Philosophical Perspectives on Computer-Mediated Communication, State University of New York, Albany 1996, pp. 233-269, in part. p. 264.

177 http://www.thechurchofgoogle.org.

178 Sh. Rabinovitch, J.R. Lewis, The Encyclopedia of Modern Witchcraft and Neo-Paganism, Citadel Press, New York 2002, pp. 75-76.

179 G. Hill, K. Thornley, Principia Discordia, Loompanics, Port Townsend 1979.

180 Si veda il sito dell'Office for National Statistics: http://www.statistics.gov.uk/CCI/nugget.asp?ID=297&Pos=&ColRank=2&Rank=1000.

181 Si veda la dichiarazione ufficiale dell'Australian Bureau of Statistics: http://www.abs.gov.au/websitedbs/D3110124.NSF/0/86429d11c45d4e73ca256a400006af80?OpenDocument.

182 http://www.orderofthejedi.org.

183 Si vedano, tra gli altri, i seguenti siti: http://www.jedichurch.org; http://www.forceacademy.co.uk; http://www.jediism.org.

184 Ossia il «falso autentico» di Umberto Eco o la «simulazione di qualcosa che non è mai esistito» di Jean Baudrillard. Torneremo più avanti sulla nozione di simulacro in Baudrillard.

185 A. Possamai, Religion and Popular Culture: A Hyper-Real Testament, PIE-Peter Lang, Bruxelles 2005.

186 Ivi, pp. 157-158.

187 R. Dericquebourg, Adam Possamaï, Religion and Popular Culture. A Hyper-Real Testament, in «Archives de sciences sociales des religions», 136, 2006, http://assr.revues.org/4026.

188 Sulla consapevolezza del carattere fittizio di queste creazioni religiose: C. Cusack, Invented Religions: Immagination, Fiction and Faith, Ashgate, Farnham-Burlington 2010.

189 http://www.starwars.com.

190 P. Berger, The Sacred Canopy: Elements of Sociological Theory of Religion, Doubleday, New York 1967, p. 45.

5. La pratica religiosa e la questione della presenza in rete

La questione del «disembodiment»

Sin dagli inizi, gli osservatori dei fenomeni religiosi sviluppatisi nella rete hanno espresso seri dubbi sull'autenticità delle esperienze vissute online. Il fatto stesso di dover utilizzare una tastiera e uno schermo per potersi trasferire in questa nuova dimensione numerica dimostrerebbe che si tratta solo di una finzione disincarnata, in fin dei conti futile e in ogni caso incapace di conferire il carattere di «reale» agli eventi che ivi hanno luogo. Mancherebbe infatti l'attributo, ritenuto fondamentale, della fisicità. In particolare, è stato detto che senza l'attività diretta ed esclusiva dei sensi corporei non è possibile convogliare le energie spirituali proprie di una vita religiosa completa191.

Nel dualismo tutto occidentale che divide in maniera dicotomica interiore ed esteriore, spirituale e materiale, mentale e fisico, Internet offre le sue eteree lande numeriche al solipsistico vagare di un'anima orfana di una qualsiasi forma di corporeità, dal momento che la persona fisica altro non fa che sedere al proprio computer. L'apparato polemico che si rispolvera quindi contro tale forma di religiosità assomiglia per certi aspetti a quello impiegato contro il quietismo cattolico secentesco: se non si riconosce a ciò che accade nel mondo digitale una consistenza ontologica - in ragione dell'assenza della componente corporea -, ebbene la vita religiosa online diviene l'analogo di un'orazione mentale passiva, ossia l'espressione di una vita dello spirito astratta, staccata da opere e liturgie, e dunque irrimediabilmente menomata. Allargando la prospettiva, fuori dalla similitudine, il problema che si pone qui è quello della «presenza»: quale pregnanza attribuire a ciò che si è, a ciò si compie, a ciò che avviene, a ciò che si esperisce nel mondo artificialmente creato della rete?

Per un certo tempo, si è insistito particolarmente sul fatto che la vita religiosa online venisse forzatamente compressa nella parola scritta, in origine accompagnata da suoni poco elaborati e immagini statiche: nelle chat, nei forum, nei siti religiosi, s'interagisce sempre attraverso una parola concisa, rapida, reattiva invece che riflessiva192; una parola che non matura nel contesto di un'indispensabile solitudine - dacché il mondo online distrae senza tregua (come l'ambiente urbano da cui fuggivano i primi monaci)193 - e che non si esprime poi all'interno di una comunità in carne e ossa, quindi reale. In breve, è un mondo superficiale, ove manca cioè quella profondità di riflessione necessaria alla trascendenza194. Per dirla con Dawson, «Internet potrebbe risultare inadatto alla mediazione dell'esperienza religiosa, poiché è un mezzo eccessivamente visivo, troppo dipendente dalle raffigurazioni grafiche, troppo testuale, mutevole, individualistico, distaccato e disincarnato»195.

Ecco che compare qui la categoria tanto discussa del «disembodiment»: è possibile avere una vita religiosa disincarnata, cioè in cui la tensione spirituale non sia veicolata dal corpo? Ma, d'altra parte, è proprio corretto considerare ciò che è digitale come disincarnato? Il legame con il corpo non potrebbe essere invece semplicemente «differito», cioè dislocato oltre il filtro della tastiera?

Se è vero, come ribadisce Btihaj Ajana196 (del King's College di Londra), che la rigida separazione tra mente e corpo nella cultura occidentale moderna discende dal «cogito ergo sum» di Cartesio (e prima ancora dal dualismo platonico), allora la questione del «disembodiment» si radica in una forma mentis che risale a prima dell'illuminismo. Ne deriva una radicata quanto profonda disistima della nostra componente corporea, giudicata quale mero supporto fisico dell'intelletto, supporto «naturale», perfettibile ed eventualmente «meccanizzabile» (che è poi il sogno del movimento transumano). Tuttavia, l'indiscussa convinzione della superiore autonomia della mente s'infrange, a metà del secolo scorso, sulle riflessioni del filosofo francese Maurice Merleau-Ponty (contenute nella sua Phénoménologie de la perception)197. Egli, scontrandosi frontalmente proprio con Cartesio, riafferma la centralità del corpo nei processi cognitivi198. Non vi può essere mente senza corpo, né spirito senza carne, dacché non si dà attività riflessiva senza dati e stimoli che provengano dall'esterno, ossia trasmessi per mezzo della percezione attivata dai sensi fisici. In tal senso, la percezione è già parte dell'attività mentale, secondo una prospettiva che s'avvicina a certe concezioni proprie delle religioni orientali, solo che si pensi alla teoria buddista degli ayatana (le basi della percezione, che non a caso includono i cinque sensi degli organi corporei, più l'organo mentale che interpreta i dati da essi forniti e che ad essi è inestricabilmente legato). L'intelletto si riscopre dunque del tutto dipendente dalla carne, anche solo per l'esercizio della sua attività costitutiva: il pensiero.

Ora, con l'avvento del cyberspazio, sembra si sia tornati al dualismo cartesiano: l'impalpabile universo del digitale sostituisce - almeno apparentemente - la percezione (intesa, al modo di Merleau-Ponty, come intreccio materia-spirito) con l'informazione (puramente mentale). Internet sembra infatti eliminare la componente fisica dall'attività della mente (e dei dati da essa elaborati), dimostrandone così l'indipendenza costitutiva rispetto alla realtà materiale. L'universo online si presenta come l'equivalente della Disneyland di cui parla Jean Baudrillard199, cioè di un mondo di fantasia reso reale attraverso la sua riproduzione concreta fuori dalla dimensione immaginativa. Ma questa raffigurazione è solo un simulacro, perché vuol far apparire come reale qualcosa che non lo è. E nello sforzo di rendere efficace l'illusione, propone un livello di sofisticazione nella rappresentazione che è persino superiore alla percezione del reale che abbiamo normalmente. In tal senso, si dice che tale simulacro è «iperreale», cioè più reale del reale, dunque falso. Un esempio di simulacro

iperreale lo si ritrova nel racconto di Borges (non a caso autore di riferimento per Baudrillard) citato in apertura, dove è proprio l'incredibile livello di dettaglio, nella descrizione dell'immaginario mondo di Tlön rinvenuta in un misterioso volume dai protagonisti, a convincerli della sua realtà. Come potrebbe un mondo descritto con tale dovizia di particolari essere pura finzione? Orbene, Internet costituisce un simulacro iperreale allorché vuol convincerci della completa autonomia del mentale rispetto al materiale: proprio l'artificialità della rete, intesa come creazione che esalta l'informazione nella sua natura di dato astratto, induce a credere in una dimensione immateriale della comunicazione. Siamo messi di fronte al concetto del tutto ingannevole di una «ipercogitatio», ossia di un pensiero puro, conforme a un'idea di pensiero inteso come autonomo rispetto alla realtà fisica. Tuttavia, per quanto molto credibile, perché sempre più onnipresente e pervasiva, si tratta pur sempre di una falsificazione. Si coltiva così l'illusione di una completa amputazione dal corpo e dunque di una trasmigrazione del solo spirito in una dimensione immateriale. Il detrattore dirà che, per quanto quest'ultima possa abbagliare con il suo crescente livello di raffinatezza, rimane pur sempre una mera allucinazione consensuale. D'altra parte, in tale eterea dimensione, il pensiero - se lo si concepisce come del tutto intangibile - pare perfettamente a suo agio, perché si trova ora ad evolvere in un ambiente confacente alla sua natura, finalmente libero dalle catene della materia. Tuttavia, al di là di ogni considerazione sulla fondatezza a livello filosofico di simili concezioni, occorre comunque notare che, per risultare comprensibile al nostro intelletto, questa a prima vista disincarnata esperienza della vita online deve comunque configurarsi secondo delle caratteristiche legate alla nostra fisicità: è ciò cui ho fatto riferimento più sopra (p. 25) parlando di «deterritorializzazione». Qui sembra avere ragione Merleau-Ponty, perché nei fatti la nostra mente è talmente plasmata dall'esperienza della materialità da non poter funzionare senza i riferimenti che gli vengono da essa. E così, tali «coordinate», che consentono di ancorare l'attività del pensiero, debbono essere riprodotte in un universo cui esse non appartengono: esigenze quali la presenza di un «sopra» e di un «sotto», di una visuale soggettiva, di una distinzione degli oggetti dall'ambiente circostante, di un orizzonte..., sono tutte derivate dal mondo fisico. In tal senso, ci dice Ajana, il virtuale non annulla il corporeo, bensì lo presuppone, anzi ne è un'estensione: perciò, più che di un «disembodiment», dovremmo parlare di un «virtual embodiment».

Come si è detto, la domanda che si cela dietro tali considerazioni verte sulla nozione di «presenza»: dov'è l'io dell'utente che naviga su Internet? Seduto sulla sua sedia o immerso nel mondo digitale, oppure entrambi? La condizione dell'«essere nella rete» suggerisce infatti la possibilità di un'esperienza non mediata della dimensione digitale (io sono in rete), mentre - quanto meno a livello concreto - la mediazione sussiste sempre (io uso il computer per essere presente nella rete). È possibile, allora, una «presenza» mediata? In realtà, se si segue il modello cartesiano della dicotomia corpo-mente, la mediazione si ha già nella

condizione «naturale» dell'uomo, che riceve le informazioni da trattare tramite il filtro corporeo. Pertanto, il mezzo digitale aggiunge un secondo filtro, ma non cambia il fatto che già normalmente i dati giungono all'intelletto in maniera indiretta. Secondo questa prospettiva, entrambe le forme di presenza sono mediate, e se è reale quella offline, non vi è ragione per cui non possa esserlo anche quella online. È solo con la prospettiva di Merleau-Ponty che la dualità mentale-somatico viene annullata dall'intreccio inestricabile che si verifica all'atto della percezione: in tal caso, se si dà per assunta un'unità di fondo dell'uomo come essere complesso in cui il confine tra carne e spirito non è determinabile, i sensi corporei non sono un filtro ma sono già parte dell'«io». Ecco allora che il mezzo digitale introduce un filtro costitutivamente nuovo alle nostre percezioni, impoverendole e adulterandole. La «presenza» digitale viene allora rimessa in discussione proprio dalla mancanza di immediatezza percettiva.

Nei fatti, in ragione della crescente pervasività di Internet, gli utenti tendono a sviluppare un'abitudine all'intermediario hardware tra l'io e le realtà digitali che lo rende sempre più invisibile200. Illusione o meno, ricerche recenti dimostrano che quando si ha a che fare con la memoria, i ricordi mediati dal mezzo digitale tendono a confondersi con quelli non mediati (cioè offline). Come si può intuire, la «presenza» è dunque un concetto stratificato che si situa su più livelli, e su ognuno di essi il net avanza inesorabilmente201: sul piano sociale, esso riesce a fornire - sia pure attraverso codici espressivi complessi - la «intimità» e l'«immediatezza (dei feedback)» che caratterizzano una presenza attiva; sul piano percettivo, il realismo crescente delle simulazioni consente di fornire esperienze sempre più credibili; sul piano della «traslazione» dell'io, la rete è in grado di mantenere con efficacia straordinaria una «telepresenza» (ossia una presenza remota, extracorporea: la sensazione di esserci); sul piano della «immersione» dell'io, l'ambiente digitale appare sempre più in grado di sommergere il sistema percettivo degli utenti, al punto da innescare un coinvolgimento psicologico che crea ricordi vividi quanto quelli del mondo carnale. Dal momento che esperire online produce risposte sensoriali, cognitive ed affettive sempre più forti, non deve sorprendere che la mediazione tenda a non venir più considerata come significativa. Non solo il mezzo è divenuto tanto efficace da risultare trasparente, ma si è anche evoluto in qualcosa di più: un ambiente sociale.

Se dunque la «presenza» può manifestarsi ed esser comunicata attraverso Internet, allora determinate forme di contatto associate alla pratica religiosa possono benissimo avvenire tramite la nuova piattaforma comunicativa, che non ostacola minimamente la trasmissione delle cosiddette «energie» spirituali. Un esempio significativo è quello della taumaturgia curativa online, nuova declinazione di quel che viene talora chiamato «distance healing (guarigione a distanza)». Questa peculiare categoria di miracoli è ben nota nella tradizione agiografica cristiana sin dall'antichità, quando ai santi si attribuiva la capacità di estendere l'efficacia del proprio potere anche a soggetti lontani. Qui, tuttavia,

l’espressione inglese fa riferimento a una distanza mediata dallo strumento digitale. Attraverso il net, viaggia indisturbato il flusso terapeutico di taumaturghi quali Max202 o Adam203, due giovani canadesi i cui siti promuovono la capacità di raggiungere, senza incontrarlo fisicamente, il malato che a loro si rivolge. Il potere dei guaritori si manifesta ora attraverso un mezzo/ambiente che non ne depotenzia la «presenza», ma anzi la veicola in maniera del tutto efficace. Dopo le considerazioni fatte più sopra, non sorprenderà forse scoprire che nell’autopresentazione proposta dal sito di «online healing»204 - altro esempio di questo tipo di pratica - viene menzionato proprio il «cogito ergo sum» di Cartesio: l’idea di fondo è che la guarigione del corpo è resa possibile dal dominio che su di esso può esercitare la mente, secondo un dualismo che - come abbiamo detto - ben s’intona alla rappresentazione del web come spazio disincarnato.

Il rito digitale

Abbiamo riscontrato che alcuni contestano l’autenticità dell’esperienza religiosa online perché appiattita sulla parola scritta, somma espressione di una comunicazione all’insegna dell’artificialità e dell’arbitrarietà. D’altra parte, è stato fatto notare205 che quella digitale è anche una parola performativa, oltre che informativa: non si limita cioè a comunicare delle informazioni, ma può anche esprimere l’esecuzione di un atto (come accade normalmente nelle formule di consacrazione della messa cattolica). Proprio questa seconda funzione - performativa - rinforza la caratteristica dell’immediatezza che già emerge dall’uso della parola nelle comunicazioni informative estemporanee. Già quando si tratta di esprimere un’opinione o di trasmettere un dato, la trasmissione in tempo reale del messaggio rende molto più agevole una comunicazione diretta tra i vari interlocutori. Tanto più quando si tratta di digitare una formula rituale, l’istantaneità della comunicazione diviene nella maggior parte dei casi irrinunciabile per allineare il tempo dell’io che agisce su quello della visibilità dell’azione in rete (e dell’eventuale reazione di altri celebranti): affinché la parola del rito possa creare l’evento cultuale non deve esservi alcun ritardo nella trasmissione. Ebbene, in un caso come nell’altro (informazione o rito), questa tipologia comunicativa è stata classificata come una «seconda oralità», ossia un ibrido tra oralità e scrittura. Questo perché la comunicazione online appare indiretta e filtrata, mediata dall’uso della scrittura, ma è allo stesso tempo istantanea.

Evidentemente, se si considera la sempre maggiore sofisticatezza delle simulazioni tridimensionali che di giorno in giorno la tecnologia è in grado di mettere sul mercato, la discussione sulla natura della parola scritta online è destinata ad esser presto privata della sua pertinenza, poiché di fatto tale forma di comunicazione sta gradualmente perdendo la sua centralità (ad esempio, non è più necessaria alla descrizione della gestualità, che si esprime ora tramite dei corpi numerici - avatar - capaci di movimento e di una qualche espressività). Ma questo non fa che rinviare di poco il problema, che a ben vedere riguarda l’autenticità del

«fare religioso» (s'intende tutto ciò che è pratica, culto, rito) in ambiente virtuale206. Alcuni, ad esempio, discutono dell'efficacia della preghiera in Internet207, sostenendo che il vero parametro da misurare sarebbe il livello di partecipazione. Ma si tratta di un dato in verità alquanto evanescente e in qualche modo dipendente a sua volta dal livello di interattività (fattore, questo, in primis tecnico). Senza contare che questo criterio è nuovo, assente dalle riflessioni sulla pratica religiosa offline: quante indagini statistiche si preoccupano del grado di attenzione e di partecipazione del credente seduto sul banco di una chiesa la domenica mattina?

Naturalmente, la risposta a tale questione non può che dipendere dall'impianto teorico che si decide di adottare e dalla affinità di ogni singola tradizione religiosa con l'astrazione simbolica. Si ricorderà che, in ambito cattolico, il carattere fisico della dottrina dell'incarnazione e della ritualità ad essa connessa costituisce una barriera difficilmente valicabile. Invece, l'insistenza protestante sulla parola facilita una maggiore apertura alla nuova piattaforma comunicativa. Per non parlare di altre correnti religiose dove, come nel caso dei neopagani, l'assenza di tradizioni e di autorità codificate, l'incoraggiamento al bricolage nelle performances religiose e l'insistenza sulla libera forza immaginativa facilitano il passaggio a espressioni cultuali online: lo si vede bene nell'ambito di certe celebrazioni della Wicca, dove la parola scritta e la connessione a distanza con altri confratelli paiono ampiamente sufficienti ad attivare l'insieme di raffigurazioni mentali che stanno al cuore del culto. Se ci si limita ad una definizione del rito inteso come «l'uso di tecniche specifiche per ristrutturare ed integrare le menti e le emozioni degli attori»208, allora la sua autenticità non può che dipendere dalla soggettività dei celebranti: solo con una prospettiva emica (che adotta il punto di vista di chi pratica) si potrà operare una valutazione.

D'altra parte vi è chi obietta, proprio sulla base dell'osservazione di determinati rituali neopagani celebrati in rete, che l'elevato grado di riflessività dato dal carattere indiretto del mezzo tecnologico ostacola la genuinità dell'esperienza religiosa, che è mistero, immediatezza fisica, emozione diretta. In fondo, il sacro online sarebbe solo un capriccio intellettuale, una creazione immaginativa priva di sostanza. Il problema - come giustamente sottolinea il sociologo Dawson - sta nel considerare, con prospettiva latamente fenomenologica (nel senso della corrente di studi storico-religiosi che fa riferimento a personaggi come Rudolf Otto o Gerardus van der Leeuw), l'esperienza religiosa come scissa dal processo umano di invenzione, e dunque di produzione culturale. L'assunto della fenomenologia è che cade inevitabilmente nel riduzionismo qualsiasi definizione di religione che prescinda dal riconoscimento di un incontro reale e fisico del credente con il «totalmente altro» del sacro. Insomma, se non si ammette il fondamento metafisico della religione, presto o tardi si eliminerà la specificità di questa, «riducendola» a qualcos'altro (un derivato culturale, sociale, economico...: la lista dei riduzionismi è lunga).

D’altro canto, se si accetta tale fondamento, allora si finisce col rifiutare qualsiasi posizione che insista sulla creatività dell’uomo (la religione - per il fenomenologo - non è una creazione, ma un incontro). Ed è proprio il nostro caso, perché la spiritualità virtuale appare tanto simile a un «fai da te» cerebrale da suscitare seri dubbi sulla sua reale appartenenza alla categoria della religione. Artificio e astrattezza sono infatti i due peccati originali d’ogni forma di fede vissuta sul net. Eppure, come alcuni sottolineano, esistono dei precedenti - sia pure marginali - di una religiosità intellettuale (il Chaos Magic di Aleister Crowley, la Church of All Worlds, il Temple of Psychic Youth...)209. Forse che nell’integrazione tecnologia-religione verificantesi in rete si assista allo sviluppo di una nuova religiosità che vive nell’astrattezza del pensiero ed è per questo difficile da inquadrare? O è solo un’accelerazione di quel processo di affermazione di una «cultura del sé», che si esplica - per dirla con Giuseppe Giordan, sociologo dell’Università di Padova - in un «modo riflessivo di affrontare la vita e gli avvenimenti, non più in obbedienza acritica a consuetudini e regole esterne, ma in sintonia con le esigenze del «sé profondo», il quale più che alla verità oggettiva è attento all’autenticità soggettiva»210.

Al di là di tutto ciò, la serietà d’intenti di certi movimenti religiosi è fuor di dubbio. Torniamo ancora una volta a tutti quei gruppi variamente connessi al movimento tecnopagano211, composti cioè da neopagani che utilizzano Internet come mezzo di interazione e come ambiente di socializzazione. Malgrado si possa affermare, come è stato fatto, che il rituale pagano online costituisce solo una pallida copia di quello offline212, la sua efficacia, quanto meno secondo la suddetta prospettiva emica, non può comunque venirgli contestata perché chi lo pratica ne «sente» gli effetti. Se ne deduce quindi che, se si parte da un punto di vista soggettivo, il sacro è suscettibile di manifestarsi anche nella rete e di essere ivi oggetto di manipolazione da parte del rito.

Per forza di cose, molte teorie classiche del rito danno per scontata la fisicità della dimensione in cui questo si sviluppa. Non stupisce quindi che Stephen D. O’Leary possa chiedersi come applicare il modello elaborato dallo storico delle religioni Jonathan Z. Smith213 al culto online. Se è vero che la performance rituale è atto geograficamente collocato in uno spazio e un orizzonte comuni a ogni partecipante ma rigorosamente distinti dalla totalità del mondo, quale statuto si deve allora riconoscere a uno spazio e un orizzonte virtuali? Essi sono, difatti, immateriali e per loro natura omogenei. Per fare un esempio comprensibile, si noti come in determinate culture tribali le categorie del «dentro» e del «fuori» (rispetto all’abitato della comunità) siano fondamentali per la celebrazione dei riti di passaggio o di iniziazione: il giovane che deve accedere all’età adulta o la persona che deve entrare in un’associazione cultuale dovranno sottoporsi a un rito che prevede la temporanea uscita simbolica dal contesto di riferimento usuale, onde rivestirsi del nuovo statuto (adulto o iniziato). Il «fuori» (o «margine», per impiegare la terminologia di Arnold van Gennep214) è certo simbolico, ma

necessita comunque di una rappresentazione fisica più o meno mediata (un periodo di permanenza nella foresta fuori dai confini del villaggio o in una capanna al limitare dell'insediamento). Il punto è che lo spazio fisico si può dividere, e in questa divisione interviene immancabilmente la coppia delle categorie complementari del sacro e del profano. Ora, se nella rete non si possono stabilire delle distinzioni spaziali del genere (per esempio tra «dentro» e «fuori»), come riproporvi allora un'alternanza sacro-profano condivisa dall'intera comunità? La domanda non è oziosa, perché l'orientamento spaziale è un fondamento del rito, che a sua volta è un fondamento della pratica religiosa.

Si potrebbe rispondere che la delimitazione dello spazio sacro non è determinata dalle caratteristiche essenziali del luogo materiale, ma è - come insegna Durkheim - costruzione sociale e culturale (Clifford Geertz direbbe simbolica), e in quanto tale si può benissimo reiterarla nell'ambiente numerico della rete, giacché nulla impedisce di circoscrivervi - per sovrana decisione dei celebranti - luoghi differenziati. È un fatto che si ravvisa bene nella creazione di speciali aree di culto all'interno della realtà alternativa di Second Life (già menzionata nel § 3.5). In questo nuovo mondo, che ad oggi riunisce circa un milione di utenti attivi, esistono riproduzioni dei principali santuari presenti nella realtà offline215. Ad essi è connessa un'attività religiosa decisamente rilevante, come testimoniato - ad esempio - dal pellegrinaggio islamico virtuale: chi non ha i mezzi per compiere il Hajj fisicamente può invece intraprendere il santo viaggio su Second Life, recandosi in una Mecca numerica che riproduce fedelmente quella reale216. Questo è peraltro uno di quei casi in cui l'evoluzione tecnica ha radicalmente trasformato l'esperienza di una specifica forma di devozione religiosa, s'intende il pellegrinaggio: se pochi anni fa il viaggio era scandito solo dal caricamento di immagini statiche successive, accompagnate da testi e da musiche poco elaborati (si veda il caso del pellegrinaggio virtuale al monte Croagh Patrick, in Irlanda217), ora invece l'utente evolve con il proprio avatar in scenari tridimensionali complessi che diminuiscono la tensione del simbolismo e aumentano il realismo simulativo.

Si ritorna qui sullo statuto di Internet inteso come ambiente: nella misura in cui lo si riconosce come tale, si dischiudono numerose prospettive teoriche nuove. Si consideri, per citarne una pertinente rispetto al nostro discorso, quella che interpreta la dimensione virtuale come l'analogo dello spazio liminare di van Gennep, ove i giovani operano senza saperlo i loro moderni riti di transizione218. Come la selva fuori dal villaggio, Internet assume i tratti di quel «fuori» dove deve uscire il potenziale adulto per spogliarsi di un'identità infantile imperfetta e rivestire i panni dell'essere umano completo, prima di fare ritorno nel suo mondo di partenza finalmente in grado di adempiere ai compiti della persona matura. Si tratta di un'ipotesi interpretativa piena di fallacie, che va compresa soprattutto come espressione di una sperimentazione teorica sulla rete. In primo luogo, questa ipotesi annulla di fatto le distinzioni spaziali, ovvero le riduce arbitrariamente a

quella tra rete (un indistinto «fuori») e realtà fisica (un indistinto «dentro»). Peraltro, l'immagine stessa di un mondo digitale assimilato alla selva esterna, in contrapposizione a un abitato rappresentato dalla realtà materiale, confligge con quanto affermato da alcuni che sottolineano invece l'assenza di distinzione sostanziale tra offline e online nelle percezioni di chi vive la religione su e attraverso la rete. Il web entra semplicemente a far parte della vita quotidiana quale estensione spaziale ove si ricrea la bipolarità sacro-profano già presente nel mondo fisico219. Altri, senza volerla negare del tutto, preferiscono non irrigidire troppo questa contrapposizione tra online e offline, limitandosi a riproporre - forse un poco sbrigativamente - l'importanza della «intenzione» alla base di qualsiasi atto cultuale compiuto sul web, sia esso la celebrazione del puja (rituale di adorazione di una forma della divinità nella religione induista)220 o il compimento del pellegrinaggio sciita221. Come a dire che in ultima istanza quel che conta è solo la disposizione spirituale del praticante. Ancora una volta, il criterio dell'interiorità emerge come l'unico valido per decidere dell'autenticità della pratica religiosa.

Eppure, è interessante che si possa aver pensato alla rete come a un territorio di frontiera nel suo insieme, perché così facendo si torna a sottolinearne il carattere intrinsecamente omogeneo. In tal senso, viene da domandarsi se non siano in fin dei conti effimere le spazializzazioni proposte, per esempio con i santuari di Second Life, perché una realtà cangiante come la rete rischia di riassorbire troppo rapidamente ogni tentativo di sua organizzazione. In tal senso, sarebbe come voler tracciare dei confini sui mari, cosa impossibile. E difatti, nell'antichità, il mare era considerato nel suo insieme come territorio altro, esterno, eventualmente sacro. Se consideriamo valide le categorie elaborate a suo tempo da Mircea Eliade222, è lecito chiedersi se l'indistinto del mare digitale non sia caricato di quegli stessi valori simbolici individuati dallo studioso rumeno come legati alla sfera dell'umido-tenebra primordiale, e cioè ai concetti di creatività, generazione, potenzialità da realizzare. Quest'ultimo concetto coincide poi, e non a caso, con la definizione del «virtuale» che abbiamo visto nel primo capitolo. Comunque stiano le cose, rimane il fatto che le spazialità definite sul net non possono che essere transitorie, e perciò hanno senso solo nella misura in cui «galleggiano» su questa nuova distesa liquida. Di conseguenza, il carattere arbitrario e artificiale della definizione del sacro online risulta inevitabilmente più trasparente che non nella realtà materiale.

A questo punto risulterà ormai chiaro che se si vuole comprendere qualcosa della ritualità digitale, occorre tener conto dei cambiamenti del contesto in cui essa si esplica223. Per questa ragione, alcuni ritengono che sia auspicabile partire dalla prospettiva teorica proposta dal cosiddetto «transfer of ritual»224. Secondo tale approccio, che studia l'atto cultuale nella dinamica dei suoi sviluppi, risulta evidente che la struttura del rito si definisce a seconda del contesto in cui esso viene praticato: quindi, se l'ambiente esterno muta, si può essere certi che anche

la configurazione interna subirà dei cambiamenti. Tale punto di vista deriva in qualche modo dalle teorie sistemiche elaborate da sociologi come Niklas Luhmann225 e Talcott Parsons226. In breve, che si tratti della cellula o di un corpo sociale, ogni sistema complesso deve la sua identità ad una differenziazione rispetto all'ambiente in cui esiste. Ciò significa che nel processo di creazione di un sistema, si definisce una dimensione interna ricavata da una selezione-semplificazione (orientata, cioè non casuale) della complessità esterna, con cui comunque è sempre in relazione. Insomma, se l'esterno cambia, cambia anche l'interno che con esso interagisce. Questo è il punto su cui si trova a insistere il «transfer of ritual»: se variano le coordinate culturali dell'ambiente - e certamente variano con Internet -, allora l'intero edificio rituale si trasforma, adattandosi alle novità. Perciò, la radicalità dei recenti mutamenti non autorizza di per sé a negare lo statuto di rito a ciò che i nuovi credenti compiono sul net. In conclusione, un approccio che tenga conto del dinamismo intrinseco del sistema rituale consente di riconoscerne e di studiarne anche le nuove espressioni digitali, nonostante le evidenti differenze originate da tale contesto.

La comunità digitale

Un problema analogo a quello del rito si pone anche per la comunità religiosa227. Se si parte dalla classica definizione della religione proposta da Émile Durkheim, che l'intende come un sacro definito e sperimentato collettivamente, appare ovvio che l'indispensabile componente comunitaria (il sociologo francese usa il termine di «chiesa») è da intendersi nel senso di una vicinanza fisica. Il nodo teorico ruota quindi intorno alla valutazione dei gruppi che di questa caratteristica sono privi: se possono venir considerati come reali, allora reale è anche il vincolo religioso che li unisce. Ma è questione tutt'altro che semplice.

Come prima cosa, occorre ricordare quella che potrà apparire come una banalità, e cioè che Internet rivoluziona i rapporti interpersonali, perché spezza le barriere sociali228 ma al tempo stesso stempera - almeno apparentemente - l'intensità dei contatti. E, secondo quanto affermato da alcuni, sarebbero proprio questi gli aspetti che lo rendono tanto attraente ai più, perché consentono di sviluppare facilmente e rapidamente numerose relazioni su cui però si continua a mantenere un controllo pressoché assoluto. Nelle interazioni che avvengono online, l'utente può infatti veicolare di sé un'immagine completamente artefatta e in tutto corrispondente a ciò che egli desidera effettivamente mostrare. Vi è chi ritiene che tale dinamica celi una concezione della realtà solipsistica, alimentata dallo strumento digitale229. In verità, anche nel mondo delle maschere del web, alcuni tratti dell'individuo risultano comunque ineliminabili: la lingua, lo stile e la padronanza dell'elocuzione, il tipo di gusto esibito nel plasmare i propri avatar, e così via. In sostanza, la manipolazione dell'identità non impedisce il trasparire di alcuni tratti - sia pure più evanescenti - provenienti dal retroterra sociale e

culturale. Senza contare che il solipsismo s'arresta di fronte al requisito primo di ogni comunicazione online: l'interattività230.

Se, nonostante il gioco dei travestimenti e la friabilità delle interazioni, si prende sul serio il senso di «presenza» sperimentato da coloro che comunicano attraverso la rete231, si deve anche ammettere che possano esistere dei contatti suscettibili di trasformarsi in legami. D'altra parte, poiché la capacità di formare comunità reali è legata all'esperienza dell'altro - altrimenti non potremmo avere che delle «comunità immaginate»232 -, viene da domandarsi come si debba valutare questo genere di relazioni sviluppatesi in un contesto virtuale. Lo scarso grado di coinvolgimento che si è creduto di potervi ravvisare ha ispirato tentativi, a dire il vero poco convincenti, di collegare l'uso del net nei rapporti interpersonali a situazioni di disagio sociale, quando non di vera e propria depressione233. Più in generale, si è affermato che le comunità costituitesi in rete debbano essere considerate più come dei complementi che come dei sostituti di quelle offline, come a dire che sono prive di una loro autonomia. E questo perché nell'ambito di gruppi virtuali il vincolo di solidarietà sarebbe per sua natura tenue, sebbene risulti ancora poco chiaro se questo fatto sia da attribuire allo strumento comunicativo stesso o al tenore generale delle relazioni umane nel mondo postmoderno.

D'altro canto, vero è che l'identità digitale di una persona aderente a un gruppo religioso online s'esplica tutta nella sua condizione di fedele e non s'ingombra di ulteriori e inutili specificazioni. Quel che appare di ogni individualità si limita a ciò che interessa in quell'ambito: ci si focalizza esclusivamente sul quid religioso. Ciò rispecchia un'ulteriore caratteristica delle modalità di interazione sul web, per cui, nella rarefazione dei tratti identitari generali, ciascuno è connotato principalmente da quel che appare pertinente rispetto al contesto in cui si trova. In tal senso, si assiste a una sorta di accelerazione dei rapporti: dal momento che la scorza immediatamente percepibile dell'utente non è tradotta dal mezzo elettronico (o così si crede), ogni rapporto che s'intrattiene online apre immediatamente al fulcro di ciò che si desidera condividere, discutere, esprimere. Tuttavia, ciò che si guadagna in accessibilità, si rischia poi di perderlo in profondità, perché la possibilità di cogliere al volo l'essenza delle persone (almeno rispetto a determinati ambiti) fa sì che si tenda a trascurare quella stratificazione che ne fa degli esseri complessi.

Ma tutto questo non significa che non possano esistere delle vere comunità online, solo che sono diverse. Del resto, come stabilire dei criteri di catalogazione sicuri quando la definizione stessa di comunità - indipendentemente dalla sua traduzione in rete - appare tanto problematica? Certo è impossibile riproporre qui il classico bipolarismo di Ferdinand Tönnies234, che per spiegare il cambiamento dei rapporti sociali nel mondo industrializzato aveva elaborato le categorie di Gemeinshaft (la comunità pre-moderna fondata sui vincoli personali) e di

Gesellshaft (l'associazione moderna fondata sulla regolamentazione impersonale delle interazioni sociali). Nel nuovo legame comunitario online, sembrano mancare sia il restringimento del proprio interesse a favore di quello collettivo (qualità tipica della Gemeinschaft), sia il carattere impersonale di un rapporto puramente funzionale al perseguimento dei propri obiettivi (aspetto questo caratteristico della Gesellshaft). Anche la suddivisione (finalizzata all'analisi del rito) proposta da Victor Turner tra comunità esistenziali (fondate sulla spontaneità transeunte dell'«essere insieme»), normative (fondate su un sistema regolamentato e stabile) e ideologiche (legate alla condivisione di ideali utopici) non si adatta minimamente al nuovo fenomeno. E neppure si può pensare di ricorrere all'etimologia del termine: il concetto di munus (un dono, un debito), da cui prende le mosse Roberto Esposito per spiegare l'origine del legame comunitario (fondato non su ciò che ho in comune, ma su ciò che perdo in quanto individuo)235 non s'attaglia ad una nuova modalità di relazione che perde ogni carattere vincolante. Questi sono solo alcuni esempi atti a dimostrare come, perfino in questo settore, i paradigmi cui siamo abituati non sono più applicabili.

Ecco allora che anche in questo caso, come per il rito, la tentazione è quella di ritornare ai parametri soggettivi, in realtà ardui da valutare: quando ci si riduce a dover misurare la lunghezza delle chat, la forza dei sentimenti suscitati dalle interazioni digitali, l'estensione delle reti di relazioni236, allora significa che manca un criterio chiaro. Con minore ambizione ma maggior guadagno, si può provare a ricollocare il fenomeno nel contesto della generale migrazione dei rapporti interpersonali dalle comunità residenziali a quelle elettive237. Comunque si voglia definire la tipologia dei legami che vengono creati in rete, appare evidente che la religiosità che ivi si esprime mostra caratteristiche profondamente diverse rispetto a quelle passate. Da questo punto di vista non si può che dar ragione al sociologo Castells, perché ci addentriamo in un territorio dove l'unica bussola utile è l'individualismo tipico del nostro tempo. In Internet, la dinamica già evidenziata dagli studiosi dei processi di secolarizzazione viene accentuata, ma non creata ex novo. Siamo oramai giunti al punto in cui non si può più negare che, essendo l'appartenenza ad un gruppo fondata su di una scelta personale sempre rinegoziabile e priva di qualsiasi conseguenza duratura nella vita offline, il fondamento del legame comunitario online non è più sociale ma individuale.

Il Gohonzon virtuale

Tutte queste diverse questioni collegate al trasferimento in Internet della vita religiosa da parte di gruppi più o meno coesi sono ben esemplificate dagli esiti di una controversia molto particolare che ha agitato, sul finire degli anni Ottanta del secolo scorso, due associazioni del buddismo Nichiren (un ramo del buddismo mahayana basato sugli insegnamenti del monaco giapponese Nichiren: 1222-1282)238. Tutto ha avuto inizio nel 1989, con uno scontro tra il movimento Nichiren Shôshû e l'associazione laica che ad esso faceva riferimento, la Sôka Gakkai. La scintilla è stata - sembrerebbe - l'aumento delle tariffe richieste per

l'accesso all'oggetto di venerazione del culto o per l'acquisto di sue copie autorizzate (per il culto domestico). Dispute e scomuniche (1991) hanno scandito il conflitto tra le due associazioni (oggi scisse in due gruppi separati), sino al punto che molti aderenti hanno finito con il prendere le distanze da entrambe e sono divenuti degli indipendenti. Al centro della contesa si trovava l'oggetto sacro del buddismo Nichiren, chiamato «Gohonzon»: nella fattispecie, si trattava del «Dai Gohonzon», cioè il «grande», l'unico vero, conservato nel tempio centrale, il Taiseki-ji. L'oggetto è un mandala che reca, sotto forma di diagramma, iscrizioni calligrafiche in cinese e in sanscrito indicanti i riferimenti dottrinali del culto: esso serve da supporto alla meditazione e al culto. Fatto importante, si tratta di un oggetto sacro che presenta chiari tratti esoterici, poiché viene mostrato solo ai fedeli e solo in determinate circostanze (a meno che non si tratti delle copie domestiche autorizzate). Con la costituzione di una corrente Nichiren indipendente formata dai fuoriusciti, il Gohonzon è apparso fedelmente riprodotto e liberamente scaricabile in Internet. Com'era prevedibile, ciò ha suscitato una serie di discussioni online239 riguardo a quello che secondo i tradizionalisti era un vero e proprio sacrilegio. Ciò che interessa a noi, in questa sede, è constatare come in tale circostanza la rete sia divenuta il mezzo attraverso cui una pratica esoterica legata ad una collettività selezionata si è trasformata in un sistema aperto, libero dalle costrizioni e dal controllo di una gerarchia percepita come oppressiva e usurpatrice. D'altro canto, questo cambiamento ha significato, in qualche modo, anche il venir meno del fondamento comunitario, che consisteva proprio nella condivisione di un patrimonio segreto. Adesso, ciascuno può scaricare dal net tutto ciò che serve per praticare a casa propria il culto Nichiren. Come per i tecnosciamani, l'oggetto sacro si è ridotto alla sua funzione strumentale nell'ambito di un culto compreso oramai come mera tecnica psicagogica (cioè di elevazione dell'anima): in tal senso, si comprende che esso debba essere accessibile a tutti. Da manufatto unico, il Dai Gohonzon diviene un'immagine moltiplicabile all'infinito. Tuttavia, nel corso di tale mutazione esso perde la sua forza, la sua aura sacrale, proprio perché fuori dalla linea dell'autorità e della tradizione del gruppo anche la sua autenticità svanisce; anzi, questa non ha più alcuna importanza. Dal momento che scompare il contesto rituale istituzionale, si smarrisce anche il significato sociale della reliquia: non è più il centro intorno a cui si riunisce una comunità, ma il supporto di una pratica individuale. Il riconoscimento non va più alla sua essenza (riconosciuta dalla tradizione), bensì alla sua funzione (riconosciuta dall'efficacia). D'altro canto, dal punto di vista degli indipendenti americani (su cui si basa lo studio di MacWilliams), l'aspetto sociale non interessa più: tutto l'apparato cultuale diviene mezzo di coltivazione di una spiritualità interiore ed individuale. E se la pratica si ridefinisce incentrandosi sul singolo invece che sul gruppo, pare evidente che l'esoterismo - che stabilisce un confine chiaro tra dentro e fuori la comunità - non ha più alcun senso.

Alla fine di questa parabola, il movimento religioso che emigra online intrattiene con l'oggetto del rito lo stesso rapporto del seguace del transumanesimo con il corpo: completamente distinto dallo spirito, esso non è più che un mero supporto. Si ritorna al paradigma cartesiano: ciò che è «meccanizzabile» e «riproducibile» perde ogni valore sostantivo e conserva solo un ruolo funzionale. Seguendo la teoria sostantiva della tecnologia di cui abbiamo parlato più sopra, appare evidente che il nuovo strumento telecomunicativo favorisce, a livello di concezioni generali, un processo di scissione radicale tra spirito e materia. Pertanto, tutto ciò che è fisico vede acuito il proprio carattere prosaico, direi anzi profano, mentre il sacro migra nelle eteree contrade dell'immateriale digitale, tanto affine all'immateriale pneumatico. Questo spiega forse il rinnovato successo delle dottrine dualiste in tutti i settori legati all'intrattenimento. Sia come sia, è innegabile che nelle «online religions» mutano i paradigmi generali: come è stato rilevato nel caso della «Cyber Wicca», la comunità prima riunita intorno alla pratica del rito inteso come patrimonio di conoscenze trasmesse per via istituzionale diviene gruppo incentrato sul libero scambio e la condivisione aperta di conoscenze, esperienze, credenze240.

Una ridefinizione della religione?

Da quel che si è visto sinora, due pilastri della pratica religiosa - il rito e la comunità - sembrano disgregarsi in seguito al trasferimento in ambiente virtuale. Viene allora da chiedersi se la diffusione di Internet non sia destinata a privare la religione della sua autenticità. Questa rimane ad oggi un'affermazione radicale e tutto sommato priva di fondamento, senza contare che potrebbe anche tradire una visione essenzialista del fenomeno religioso che si allontana da una prospettiva di comprensione scientifica. Certo è necessario prendere atto delle macroscopiche trasformazioni in corso. E alla luce del cambiamento, la prima esigenza che s'avverte è, come sempre, quella della definizione dell'oggetto di studio, ossia la religione. In questo caso, dovremmo dire, ridefinizione, dal momento che il contesto online sembra, come abbiamo visto, mettere in crisi i modelli tradizionali. Onde uscire dalla paralisi data dall'uso di paradigmi inadatti al nuovo scenario, si potrà forse additare come base teorica stabile una recente proposta interpretativa. Alludiamo a un saggio del sociologo Enzo Pace241 in cui le teorie sistemiche vengono combinate con il modello weberiano del bipolarismo carisma-istituzione, sempre tenendo conto di processi fondamentali come quello della produzione simbolica. Nonostante il testo di Pace non sia stato scritto pensando a Internet, l'idea stessa di considerare la religione come un «sistema in relazione con un ambiente», con tutto ciò che implicano le parole «sistema» e «ambiente»242, pare particolarmente adeguata al nostro ambito. Il sistema si «adatta» all'ambiente243 in cui evolve: mantenere una prospettiva dinamica sull'evoluzione dei fenomeni religiosi (come nel caso, visto sopra, del «transfer of ritual») è l'unico modo per gettare un ponte - oltre il divario del cambiamento - tra passato e presente, destinati altrimenti a interrompere ogni dialogo con

l'avvento del net. Pertanto, comprendere la religione come un «sistema di comunicazione» in cui agiscono i simboli e il conferimento di senso metterebbe in evidenza una «forza della parola»244 e un conseguente «potere della comunicazione»245 stessa. Inteso allora come una costruzione simbolica di senso fondata nella relazione con il mondo (fisico o virtuale), la religione continuerebbe a risultare percepibile e indagabile. La forza comunicativa che promana dalle diverse pratiche sociali da esso ispirate costituirebbe un parametro utile a rendere conto di ciò che accade in Internet.

191 J. Zaleski, The Soul of Cyberspace, Harper Collins, San Francisco 1997.

192 C. McGillion, Web of Disbelief: Religion Has Staked a Big Claim in Cyberspace, but Has It Done a Faustian Deal?, in «Sydney Morning Herald», 23 dicembre 2000; citato da L.L. Dawson, Religious Experience in Cyberspace, in Højsgaard, Warburg, Religion and Cyberspace cit., pp. 18-19.

193 J. Kinney, Net Worth? Religion, Cyberspace, and the Future, in «Future», 27, 1995, pp. 763-776.

194 «A cool medium that rewards pithy phrases, cyberspace makes unwieldy the extended reflection on the transcendent that religion requires»: B. Brasher, Give Me That Online Religion, Jossey-Bass, San Francisco 2001, p. 43.

195 L.L. Dawson, The Mediation of Religious Experience in Cyberspace, in Højsgaard, Warburg, Religion and Cyberspace cit., p. 19.

196 B. Ajana, Disembodiment and Cyberspace: A Phenomenological Approach, in «Electronical Journal of Sociology», 2005, http://www.sociology.org/content/2005/tier1/ajana.html.

197 M. Merleau-Ponty, Fenomenologia della percezione, Bompiani, Milano 2003 (ed. or. 1945).

198 Il pensiero di Merleau-Ponty segue da vicino la filosofia della percezione di Aristotele, pur senza esplicitarne il riferimento. Cfr. R. Barbaras, Le tournant de l'expérience. Recherches sur la philosophie de Merleau-Ponty (in particolare il cap. I), Vrin, Paris 1998; A. Stevens, Comment Merleau-Ponty renouvelle-t-il l'ontologie de la perception héritée d'Aristote?, in «Les études philosophiques», 62, 2003, pp. 317-331.

199 J. Baudrillard, Simulacri e impostura, Pigreco, Roma 2009 (ed. or. 1981).

200 Per questa e le considerazioni che seguiranno, si veda M. Lombard, Th. Ditton, At the Heart of It All. The Concept of Presence, in «Journal of Computer-Mediated Communication» 3, 1997, http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html.

201 Per le questioni sollevate, quanto alle modalità di percezione del corpo in ambiente virtuale, dalla pratica rituale buddista in Second Life cfr. L. Connelly, Virtual Buddhism: An Analysis of Aesthetics in Relation of Religious Practice within Second Life, e G. Grieve, Virtually Embodying the Field: Silent Online Meditation, Immersion and the Cardean Ethnographic Method, entrambi in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 4, 2010, rispettivamente pp. 12-34 e 35-62.

202 http://www.maxthehealer.ca/index.html.

203 http://www.dreamhealer.com. Il caso è menzionato in Dawson, Cowan, Introduction cit., p. 4.

204 http://www.onlinehealing.co.uk.

205 W.J. Ong, Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola, Il Mulino, Bologna 1986 (ed. or. 1982), citato in St. O'Leary, Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks, in Dawson, Cowan, Religion Online cit., pp. 37-58.

206 L.L. Dawson, Doing Religion in Cyberspace: The Promise and the Perils, in «The Council of Societies for the Studies of Religion Bulletin», 30, 2001, pp. 3-9, http://sociology.uwaterloo.ca/relcybercsssr.html.

207 G. Young, Reading and Praying Online. The Continuity of Religion Online and Online Religion in Internet Christianity, in Dawson, Cowan, Religion Online cit., pp. 93-105.

208 R. Grimes, Ritual Criticism: Case Studies in Its Practice, Essays on Its Theory, University of South Carolina Press, Columbia 1990, p. 196.

209 Secondo le dichiarazioni del fondatore del culto digitale Church of MOO, Floyd Gecko, riportate da Dawson, nel suo The mediation of religious experience in cyberspace, in Højsgaard, Warburg, Religion and Cyberspace cit., pp. 15-37, in part. p. 3.

210 E. Pace, E. Giordan, La religione come comunicazione nell'era digitale, in «Humanitas», 56, 2010, pp. 761-781, ripreso in Idd., Digital Altars. Religion and Spirituality in the Internet Era: A Methodological Perspective, in «Historia Religionum. An International Journal», 3, 2011, pp. 77-92.

211 E. Davis, Techgnosis: Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information, Harmony, New York 1998.

212 D.E. Cowan Cyberhenge. Modern Pagans on the Internet, Routledge, New York-London 2005, pp. 150-151.

213 J.Z. Smith, To Take Place: Toward Theory in Ritual, University of Chicago Press, Chicago 1987.

214 A. van Gennep, I riti di passaggio, Bollati Boringhieri, Torino 1981 (ed. or. 1909).

215 Per un'incursione esplorativa in Second Life, si vedano i saggi di K. Radde-Antweiler, Virtual Religion. An Approach to Religious and Ritual Topography of Second Life; P. Martinez-Zárate, I. Corduneanu, L.M. Martinez, S(l)pirituality. Immersive Worlds as a Window to Spirituality Phenomena; A. Robinson-Neal, Enhancing the Spiritual Relationship: The Impact of Virtual Worship on the Real World Church Experience, tutti in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 3, 2008, http://online.uni-hd.de. Si vedano inoltre: M. Leone, Varietà virtuali dell'esperienza religiosa. Uno studio sulla natura umana in Second Life, in «Humanitas», 5-6, 2010, pp. 791-809; The Semiotics of Religious Space in Second Life, in «Social Semiotics», 21, 2011, pp. 331-351.

216 L'opzione è accessibile direttamente dal sito http://secondlife.com/destination/virtual-hajj. Ne danno notizia, tra gli altri, «France24» e «Sky.com»: http://www.france24.com/en/20091125-virtual-haj-allows- internet-users-make-pilgrimage; http://news.sky.com/home/technology/article/1297721.

217 M.W. MacWilliams, Virtual Pilgrimage to Ireland's Croagh Patrick, in Dawson, Cowan, Religion Online cit., pp. 223-237.

218 M. Lövheim, Young People and the Use of the Internet as Transitional Space, in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 1, 2005, http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/volltexte/2005/5826/pdf/Loevheim3.pdf.

219 Ch. Helland, Online Religion as Lived Religion. Methodological Issues in the Study of Religious Participation on the Internet, in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 1, 2005, http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/frontdoor.php?source_opus=5823.

220 N. Karapanagiotis, Vaishnava cyber-puja. Problems of purity & novel ritual solutions, in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 4, 2010, http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/frontdoor.php?source_opus=11304.

221 S. Kalinock, Going on pilgrimage online. The representation of the twelver-shia in the Internet, in «Heilderberg Journal of Religions on the Internet», 2, 2006, http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/volltexte/2006/6954/pdf/Aufsatz_Kalinock.pdf.

222 M. Eliade, Trattato di storia delle religioni, Bollati Boringhieri, Torino 1999 (ed. or. 1948).

223 N. Miczek, Online rituals in virtual worlds. Christians online services between dynamics and stability, in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 3, 2008, http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/frontdoor.php?source_opus=8293.

224 R. Langer, D. Lüddeckens, K. Radde-Antweiler, J.A.M. Snoek, Transfer of Ritual, in «Journal of Ritual Studies», 20, 2006, pp. 1-10.

225 N. Luhmann, Systemtheorie, Evolutionstheorie und Kommunikationstheorie, in «Soziologische Gids», 22, 1975, pp. 154-168; Id., Sistemi sociali. Fondamenti di una teoria generale, Il Mulino, Bologna 1990 (ed. or. 1984).

226 T. Parsons The Social System, The Free Press, New York 1951.

227 L.L. Dawson, Religion and the Quest for Virtual Community, in Dawson, Cowan, Religion Online cit., pp. 75-89.

228 J. Kinney, Net Worth? Religion, Cyberspace, and the Future, in «Futures», 27, 1995, pp. 763-776, in part. p. 770.

229 A.N. Markham, Life Online: Researching Real Experience in Virtual Space, Altamira Press, Walnut Creek 1998, p. 175.

230 M. Lövheim, A.G. Linderman, Constructing religious identity on the Internet, in Højsgaard, Warburg, Religion and Cyberspace cit., pp. 121-137.

231 Ivi, p. 17.

232 Ci si riferisce qui ad alcune delle caratteristiche del concetto elaborato da Benedict Anderson in riferimento ai nazionalismi: mancanza di frequentazione quotidiana dei membri, fondamento del vincolo comunitario in un'immagine mentale del rapporto di affinità. Cfr. B. Anderson, Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism, Verso, London 1983.

233 R. Kraut et al., Internet Paradox: A Social Technology that Reduces Social Involvement and Psychological Well-Being?, in «American Psychologist», 53, 1998, pp. 1011-1031.

234 F. Tönnies, Gemeinshaft und Gesellschaft, Fues's Verlag, Leipzig 1887.

235 R. Esposito, Communitas. Origine e destino della comunità, Einaudi, Torino 1998.

236 H. Rheingold, The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier, Addison-Wesley, New York 1993, p. 5.

237 M. Castells, The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society, Oxford University Press, Oxford 2001, p. 125.

238 M.W. MacWilliams, Techno-ritualization. The Gohonzon Controversy on the Internet, in «Heidelberg Journal of Religions in the Internet», 2, 2006, http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/volltexte/2006/6959/pdf/Aufsatz_MacWilliams.pdf.

239 Se ne conserva ancora traccia sui gruppi di discussione di Yahoo: http://groups.yahoo.com/group/GohonzonForum.

240 O. Krüger, Discovering the Invisible Internet. Methodological Aspects of Searching Religion on the Internet, in «Heidelberg Journal of religions on the Internet», 1, 2005, http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/frontdoor.php?source_opus=5828.

241 E. Pace, Raccontare Dio. La religione come comunicazione, Il Mulino, Bologna 2008.

242 Ivi, p. 323.

243 Ivi, p. 316. Qui in realtà Pace riprende le considerazioni di Clifford Geertz sul sistema culturale.

244 Ivi, p. 17.

245 Ivi, p. 18.

Conclusioni

L'itinerario sin qui percorso attraverso un certo numero di esperienze concrete e di modelli interpretativi ha messo bene in luce il fatto che vi è un problema serio di riconoscimento - prima ancora che di definizione - dell'oggetto di studio, come sempre quando si ha a che fare con quelle che appaiono delle novità. Ad oggi, si potrebbe quasi pensare che solo il punto di vista soggettivo dei credenti sia in grado di dare piena legittimazione alla pratica religiosa in ambiente virtuale. Tuttavia, per quanto ciò possa indubbiamente costituire un punto di partenza accettabile, le aporie evidenziate riguardo a tale approccio sottolineano un'evidente necessità scientifica: occorre poter lavorare con categorie condivise. Nella comprensione del rapporto tra religione e Internet, non ci si può affidare esclusivamente alle prospettive emiche, cioè interne (peraltro plurali e contraddittorie), delle diverse tradizioni o istituzioni di culto. Esse, difatti, tendono inevitabilmente a presentare la novità nell'ambito di un discorso - nel senso foucaultiano del termine - che si struttura in maniera tale da addomesticarla ed eventualmente integrarla nelle categorie interpretative già note o semplicemente più vantaggiose246. Ne risulta inevitabilmente una lettura riduzionista e priva di obiettività, perché condizionata dagli scopi di adattamento perseguiti. In qualche modo, la stessa distinzione tra Internet-ambiente e Internet-strumento entra nel gioco di tali accomodamenti: quella che viene presentata come una classificazione neutra, fondata su un'osservazione obiettiva dei fatti, in certi casi coincide sin troppo bene con una pre-comprensione operata dal soggetto che si osserva, il quale sceglierà/produrrà di volta in volta l'interpretazione che più agevola una categorizzazione del fenomeno tale da poterlo inquadrare senza destabilizzare il sistema di riferimento. Si pensi solo, per fare un esempio, alla lettura di Internet come strumento da parte della Chiesa cattolica: la classificazione dei cattolici come «religion online», che parrebbe elaborata dallo studioso sulla base dei dati, rischia di essere da esso semplicemente ratificata sulla base di un'ermeneutica fornita dall'istituzione religiosa stessa (in questo caso il Vaticano).

Sia come sia, vero è che, se si vuole proporre una lettura costruttiva dei fenomeni religiosi online, occorre adottare definizioni della religione più inclusive (per esempio seguendo il modello di Enzo Pace: vedi supra, p. 137). Di certo non ci si può arrestare alla mancanza della dimensione fisica, pena l'esclusione dalla ricerca di tutta una serie di manifestazioni che, in un modo o nell'altro, sono significative. Con questo non s'intende affatto negare la problematicità del tema, ma semplicemente proporre l'uso di strumenti metodologici adeguati a metterlo a fuoco. In tal senso, è certamente da seguire l'esempio di chi ha scelto di ripartire dalla definizione di Clifford Geertz della religione247, intesa come un sistema di simboli che agisce per instaurare

atteggiamenti e motivazioni forti, onnipresenti, durevoli mediante l'elaborazione di concetti relativi a un ordine generale dell'esistenza, e che investe tali concetti di un senso di positività che fa apparire i suddetti atteggiamenti e le suddette motivazioni come gli unici reali248.

Mettere il fenomeno religioso in relazione con i sistemi simbolici e i comportamenti che essi innescano consente di tenere seriamente conto di ciò che accade in rete. Qui ci troviamo confrontati - volenti o nolenti - a un nuovo contesto, che per forza di cose ingenera delle trasformazioni: queste, messo da parte ogni giudizio di valore, debbono rispecchiarsi nei paradigmi adottati dallo studioso.

Al di là di queste considerazioni di buon senso, risulterà ormai chiaro, alla fine del nostro percorso, quanto sia difficile trarre delle conclusioni. La novità del tema, l'assenza di un chiaro impianto metodologico e la complessità delle questioni connesse alle nuove forme di comunicazione rendono l'analisi del rapporto tra religione e Internet particolarmente ardua da condurre. Tuttavia, da quel che si è visto sinora, pare possibile evidenziare alcuni nuclei tematici forti, utili a impostare la ricerca nelle scienze religiose.

In primo luogo, la religione in Internet sembra accentuare il proprio legame con la capacità immaginativa umana. Anzi, non solo l'accentua, ma in qualche modo la legittima come potenza atta a definire forme del sacro inedite in contesti nuovi e differenti. Pur nella consapevolezza dell'astrattezza e dell'artificialità delle diverse forme di spiritualità prosperanti in rete, l'individualismo e l'auto-referenzialità dell'uomo postmoderno sembrano voler dire che le creazioni digitali sono specchio di ciò che abbiamo dentro e, nel contempo, di ciò che ci circonda, dal momento che tutto è connesso. Microcosmo e macrocosmo s'incontrano nel mediocosmo della rete, il quale ha il pregio di rendere sperimentabili alcune delle caratteristiche che si ritengono appartenenti all'universo intero. La multidimensionalità, la complessità sistemica, il gioco di corrispondenze tra i diversi livelli dell'essere, l'idea di leggi soggiacenti al caos fenomenico..., tutto ciò si ritrova nel mondo digitale su di una scala accessibile all'uomo. A chi dirà che si tratta di un'illusione solipsistica, l'adepto del virtuale risponderà che quest'illusione permette di attualizzare potenzialità che albergano nella natura umana, essa stessa echeggiante quella dell'universo: nel portare alla luce ciò che è in ombra al cuore dell'umanità, il digitale favorisce l'acquisizione di una nuova consapevolezza sull'essere. Non a caso, in molti dei mondi immaginari creati dalla fantascienza e recuperati da certa spiritualità online, i dualismi forniscono un linguaggio e un impianto concettuale ai messaggi religiosi proposti: le nozioni di illuminazione e di elezione, la dicotomia tra mente e corpo, l'esistenza di una dimensione immateriale da contrapporre a quella fisica, la centralità della comunicazione come vero parametro di misura della vitalità di un sistema..., tutto ciò ritorna con una notevole frequenza nelle diverse tipologie di culti online.

D’altro canto, la rete presenta anche alcune delle caratteristiche attribuite all’universo nelle moderne cosmologie scientifiche: assenza di un centro, relatività di ogni riferimento spaziotemporale, multidimensionalità, complessità e caos, irriducibilità ad una comprensione umana irrimediabilmente compromessa dal principio antropico, e così via.

Assommando in sé l’incomprensibilità del cosmo e il conferimento di senso proprio dell’uomo, Internet diviene per alcuni il nuovo luogo della trascendenza. Tuttavia, quella che s’incontra nella rete è una trascendenza vicina, con cui è possibile entrare in contatto, persino «armeggiare»: basta picchiettare su una tastiera, forgiarsi identità effimere e rinnovabili, percorrere le lande evanescenti del cyberspazio, condurre vite alternative per sperimentare un oltre altrimenti inaccessibile, ove le scelte non sono univoche, ove la grazia si manifesta nella perfezione dei numeri, nella nitidezza del digitale. In fondo, se si considera la carica di significati che consapevolmente e inconsapevolmente vengono accumulati su questa nuova dimensione dell’essere, si può affermare che Internet è divenuto un simbolo, forse il più potente e diffuso dei simboli della cultura contemporanea.

246 H. Campbell, Spiritualising the Internet. Uncovering Discourses and Narratives of Religious Internet Usage, in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 1, 2005, http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/volltexte/2005/5824/pdf/Campbell4a.pdf.

247 Ch. Casey, Virtual Ritual, Real Faith. The Revirtualization of Religious Ritual in Cyberspace, in «Heidelberg Journal of Religions on the Internet», 2, 2006, http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/frontdoor.php?source_opus=6958.

248 C. Geertz, La religione come sistema culturale, in D.R. Cutler, La religione oggi, Mondadori, Milano 1972 (ed. or. 1966), pp. 9-61, in part. p. 13.

L’autore

Fabrizio Vecoli è professeur adjoint alla Université de Montréal, dove insegna Storia del cristianesimo e Teoria nelle scienze religiose.

Ha pubblicato diversi contributi sul monachesimo cristiano antico, tra cui i due saggi Lo spirito soffia nel deserto. Carismi, discernimento e autorità nel monachesimo egiziano antico (Brescia 2006) e Il sole e il fango. Puro e impuro tra i padri del deserto (Roma 2007).

Di recente, si è interessato alla questione dei rapporti tra religione e Internet, tema su cui ha diretto una sezione monografica della rivista «Humanitas» (5-6, 2010).